HACKER

cijena: 21.90 kn

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

studeni 1996. broj 21.

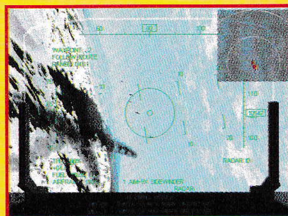
SPECIJALNO IZVJEŠĆE:
GREMLIN INTERACTIVE

TEMA BROJA:
Syndicate Wars

NAJAVLJUJEMO:
MONKEY ISLAND 3
X WING vs. TIE FIGHTER
DARK FORCES 2
CITIZENS...


MW2: Mercenaries

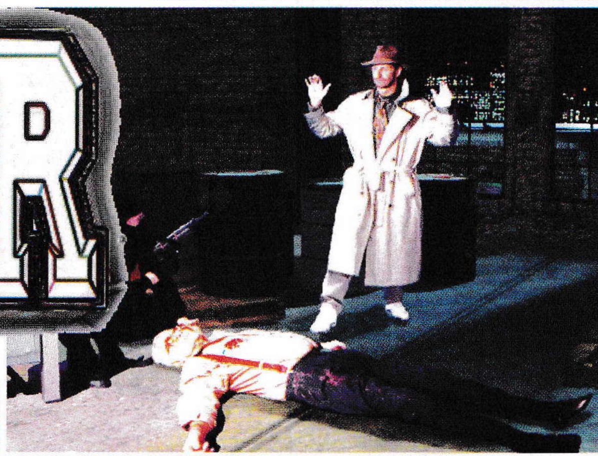

Pandora Directive


F22 Lightning 2


Road Rash


Broken Sword

HACKER



I Microsoft ima konja za trku. Nakon dugo vremena, strogo poslovni i ozbiljni Microsoft (poznati proizvođač fantastično brzih Windowsa '95) odlučio se posvetiti igraćem tržištu. Hellbender je samo prvi u nizu naslova koje očekujemo.

tema



Syndicate Wars je doslovce "totalni mrak". Ne samo da je igrivost i grafika poboljšana, nego je i igra jako mračna pa ćete morati posvijetliti monitore.

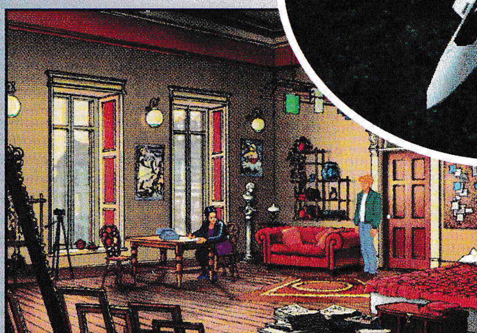
igre

rubrike

Još od US Navy Fightera divimo se novim i realističnim simulacijama modernih borbenih zrakoplova. Vrijeme je da isprobate F-22 Lightning, napravljen s poboljšanim Voxel Spaceom!







HACKER
PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS - LINGUA d.o.o.
za novinsko - nakladničku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK:
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

GRAFIČKI UREDNIK:
Silvano Bucić

SURADNICI:
Ivan Rubelj, Danijel Bižić, Hrvoje Kablar, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Tihomir Jauk, Miloš Vlaisavljević, Dario Rakovac, Kristijan Žibreg, Patrik Pencinger, Vedran Relić, Nikola Đelić, Marko Korak, Domagoj Korak, Igor Duić, Robert Gabelić, Berislav Jozić, Luka Mihaljević

LEKTOR:
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO:
Melita Šobot

IZRADA FILMOVA I DESIGN:
Studio Janus
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179, 427-883, 429-810

TISAK:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/523-613

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet

E-mail adresa:
hacker@zg.tel.hr

WWW stranice:
http://www.tel.hr/hacker

Pisma čitatelja

Štovano uredništvo,
ovo vam pismo pišem ponukan tekstom u 19. broju. Sve do tog broja hvalili ste i govorili sve najbolje o PSX-u.
Bio je najbolja konzola dok se u ovom broju nije pojavio N64 i PSX je netragom nestao. Citiram vaše riječi: "Da li će N64 pokopati PSX?" U 19. broju je potpuno zapostavljen. U opisu igara skoro nijedna nije bila za PSX. Bojim se da će PSX završiti kao 3DO i Atari Jaguar. Ne bih želio da se to dogodi i siguran sam da PSX neće biti zaboravljen i da će ga biti više u opisima igara. Imam nekoliko pitanja:

1. Da li su napravljene formule za PSX?
2. Može li Thrustmasterova Formula T2 ili Grand Prix 1 raditi na PSX-u?
3. Da li je za PSX ikakva prijetnja to što Sega radi na nekim dodacima za Saturn?

Puno pozdrava od Tonija iz Šibenika

Toni, nema razloga za paniku. PSX i dalje ostaje vodeća konzola unatoč tome što su se pojavili Segini dodaci za Saturn te novi N64. PSX još uvijek konkurira svima njima i cijenom i kvalitetom. Dakle, naš si komentar pogrešno shvatio (naime, to što smo postavili pitanje ne znači i da smo iznijeli negativan stav). Za dodatnu utjehu, kratko odgovaramo da postavljena pitanja:

1. Za PSX je napravljena Formula 1 (Psygnosis)
2. Ne može ali Thrust-Master je nanjušio dobar posao te najavljuje T2 i za PSX.

Prema podacima koje smo dobili, model bi se uskoro trebao pojaviti na tržištu Europe (tko zna, možda i kod nas u Hrvatskoj).

3. Sega je poznata po tome da stalno izbacuje razno - razne dodatke ali to te ne bi trebalo previše zabrinjavati; iako pozdravljamo većinu Seginih inovacija, ti si odabrao dobar proizvod.

Štovana redakcijo,
najboljeg časopisa za informatičke igre u Hrvatskoj. Devetnaesti vam je broj bio fenomenalan prije svega zbog Specijalnog izvješća, dodatnih 8 stranica, mnogih najava te Quakea. Imam nekoliko prijedloga i primjedaba:

1. U svakom broju posvetite 2-3 stranice Macu (u 19. je Amigi bilo posvećeno 10 stranica, a Macu nijedna). Opišite Quick Draw 3D RAVE i Mac OS7.
2. Povećajte broj stranica, bar na 100, ako ne može više.
3. Izbacite WB učionicu
4. Isplati li se kupiti Apple Macintosh Performu 5200/75 Power PC?

Mario iz Dubrovnika

Pozdrav uredništvu!
Hacker čitam od 6. broja, iz broja u broj sve ste bolji, ali nitko nije savršen pa tako ni vi.

1. Kupio sam 14. broj, ali on nije imao ni sadržaj, ni strip, ni Info, a neke stranice se ponavljaju (npr. 9-16 i 65-72).
2. Opis igre Warhammer je dosta površan, Opisane su jedinice, a upravljanje, koje je dosta komplicirano, nije bilo ni spomenuto. Upišite Warhammer u Savjet više.
3. Mogli biste povremeno staviti disketu ili CD s igricama (demo) ili programčićima.
4. Uz igrometar stavite cijenu igre u firmi od koje ste dobili igru.

Nakon WB učionice mogli biste staviti Windows 95 učionicu ili barem opisati Win 95. Mogli biste opisati i programiranje.

5. Proširite Hackermaniju i S.O.S.
6. Da li se opisi za Gost urednik trebaju slati na disketi? Kako skinuti slike iz igre?
8. Imam PC 486 DX4/100 16 Mb. Kojem je to Pentiumu ravno?
9. Opišite Comguest Of The New World.
10. Gdje mogu nabaviti igre Time Gate i Spycraft (osim u malim oglasima)?

Oprostite na ovako dugom pismu, ali, eto, skupilo se.
U nadi da ćete pismo objaviti, a neke želje ispuniti (1,2,7,8,10).

Pozdravlja vas Nenad

Eh, da si nam još, pored ovako opširnog pisma, poslao i svoju adresu, možda bi te lijepo iznenadio poštar sa 14. brojem a ovako. morat ćeš listati Hacker kojeg si kupio u katastrofalnom izdanju. Dakle, tvoj primjerak je jedan od onih koji greškom izlete iz tiskare pa ponekad dođu u ruke nesretnom čitatelju u takvom obliku da mu ne prepoznaješ ni početka ni kraja - javi nam se i poslat ćemo ti primjerak. Zauzvrat, nagradi nas i čitatelje dobrim opisom igre za rubriku "Gost urednik" (vidiš da oskudijevamo s kvalitetnim tekstovima) i ne brini za slike - to sređuje Mr. Silvano. I na kraju, ne zamaraj se pitanjem da li je tvoj PC486 ravan kojem Pentiumu već potraži željene igre kod naših oglašivača i uživaj.

Pozdrav uredništvu
najboljeg informatičkog časopisa na planetu, stvarno ste najbolji, imam sve vaše brojeve, ali i nekoliko prijedloga i pitanja na koja ćete, nadam se, odgovoriti.

1. Trebalo bi proširiti Amiga World jer kad je riječ o igrama, ima ih stvarno puno, ako ne novih, a ono starijih i još uvijek popularnih. Od njih bi trebalo opisati BUMP N BURN, OSCAR, CHUCK ROCK, OBSESSION, BODY BLOWS, THE CHAOS ENGINE i druge...
2. U rubrici Legende bi trebali opisati igre HYBRIS, SHUFFLEPUCK CAFE, RODLAND i DYNABLASTERS.
3. Trebali biste pisati više o novom Amiga hardveru.
4. Koja je najnovija Amiga izašla na tržište?
5. Da li će izaći na tržište A1300CD, A4000T ili zasad samo Amiga Walker?
6. Kako na Amigi sa hard diska snimiti igru na diskete?

Zahvalni Ivan

Zahvalni Ivane, nadamo se da ćemo ti u sljedećem broju Hackera odgovoriti na sva postavljena pitanja. Naime, amigoljubac Kristijan sprema za sljedeći broj Hackera poduhvat hvale vrijedan - još jedno Specijalno izvješće iliti vruće vijesti o sudbini drage Vam prijateljice. Ukoliko ne uspijemo pružiti odgovore na sva pitanja, odgovorit ćemo barem na većinu pa te unaprijed molimo za razumijevanje. Pozdravlja te zahvalno uredništvo.

Drago moje uredništvo,
hvalit ću vas na kraju, prvo bih se želio osvrnuti na pismo Branimira Gospodnetića iz 20. broja, čije ste pismo u cijelosti objavili.
Branimire, slažem se s Tobom u potpunosti, no ne bih rekao da je ono omalovažanje namjerno od strane uredništva. No istina je jedno - omalovažanje Amige je prisutno, a vrlo je očito i u pismu Keca iz Splita, objavljenom u 19. broju. U stranim se časopisima (Amiga-games, Amiga-plus i Amiga Special) sve više govori o ponovnom Amiginom usponu i njenom razvoju, tako da ne bismo baš mogli reći da joj se ne nazire svjetla budućnost. Svakog je dana sve više igara za nju (Capital Punishment, Alien Breed 3d- 2, SWOS ž95/'96, Nemac 4...)

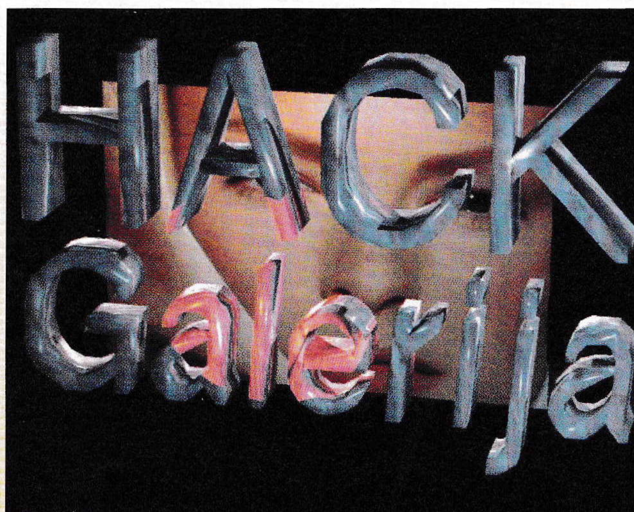
A sad o Vama:

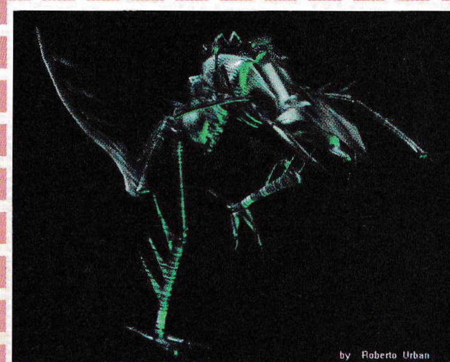
1. Što s tiče uvođenja CD-a ili disketnog priloga, nisu potrebni ako će utjecati na cijenu.
2. Broj stranica nemojte više povećavati jer je Hacker časopis, a ne enciklopedija (igara)
3. Molio bih vas da sve narudžbenice, kupone, oglasne listiće i sl. stavite na jednu stranicu, a ne nekoliko komada na jednu, nekoliko na drugu, da moramo čerupati "Free Pages".

Moram vas i pohvaliti. Tekstovi su opširni, duhoviti i informativni, grafički dizajn je super pa tako i Hacker postaje odličan časopis. Rubrike su zanimljive, ali strip ste trebali ostaviti radi mlađih čitatelja.

I na kraju pohvale g. K. Žibregu. Kristijane, hvala Vam na svim informacijama koje nam dajete o Prijateljici, samo tako nastavite.

Viva Amiga!!! Voli vas Zeno





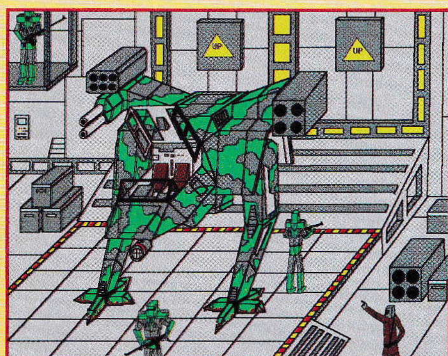
Autor:	Roberto Urban
Starost:	13
Platforma:	PC 5x86/133, 16MB
Program:	3D Studio 4.0



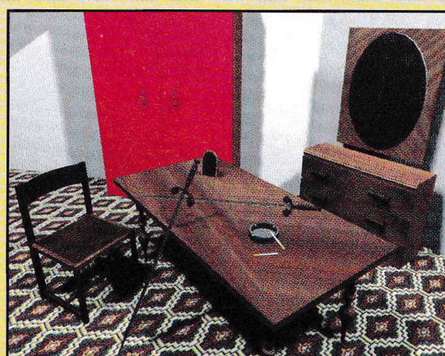
Autor: Damir First
Starost: 14

Damir nam već duže vrijeme šalje svoje radove, da budemo precizniji više od godinu dana. Stoga nam nije bilo teško zamjetiti da je velik obožavatelj aviona i letjelica koji su najčešća tema njegovih crteža. Damir je svoje radove napravio na svom P5/100, 24MB u programu 3D Studio 4.0.

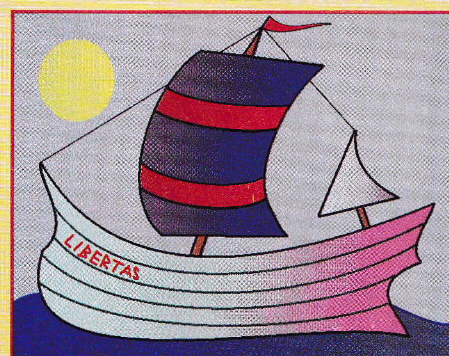




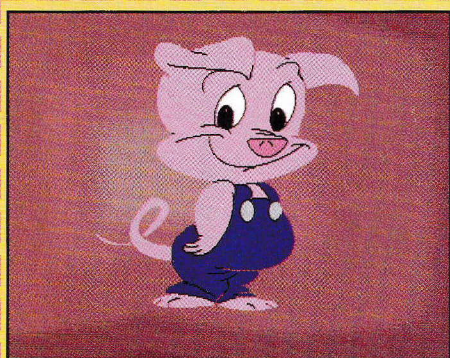
Autor:	Nenad Kajgana
Starost:	15
Platforma:	PC 486DX4/100,16MB
Program:	Paintbrush



Autor:	Mario Čop
Starost:	17
Platforma:	PC 486DX4/100, 8MB
Program:	3D Studio 4.0



Autor:	Marko Barešić
Starost:	14
Platforma:	PC 486DX2/66, 8MB
Program:	Neopaint



Autor:	Irena Maleković
Starost:	19
Platforma:	Amiga 1200, 2MB
Program:	Deluxe Paint IV



Autor:	Dražen Rozmajer
Starost:	22
Platforma:	PC386DX/40, 4MB
Program:	3D Studio 3.0

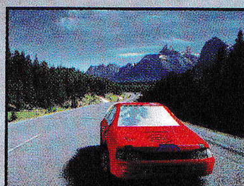


Autor:	Toni Lazarin
Starost:	15
Platforma:	PC 486DX2/66. 8MB
Program:	3D Studio, Neopaint

Info

Total Drivin'

Playstation



Isti programeri koji su radili na Pete Sampras Tennisu rade i na ovoj igri koja bi se trebala pojaviti početkom 1997. Utrke ćete moći voziti na jednoj od šest zanimljivo napravljenih staza (pacifički otok, Hong Kong, alpska staza, egipatska pustinja, škotsko gorje i Moskva). Svaku od njih moći ćete voziti na jednom od šest nivoa težine. Moći ćete voziti po kiši, snijegu, po noći, poplavljenoj cesti, pokraj eruptivnih vulkana ili pak preko mostova koji se ruše. Na stazi će, uz vaš, uvijek biti još sedam automobila. Zanimljivost je ove igre da staza ima prečac kojim možete dobiti na vremenu, ali ga prvo treba pronaći.

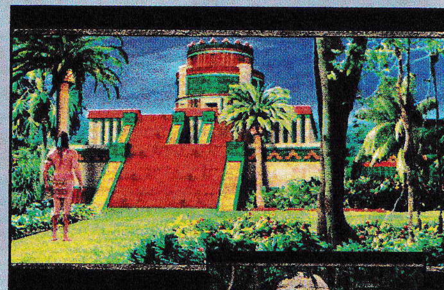
Sony





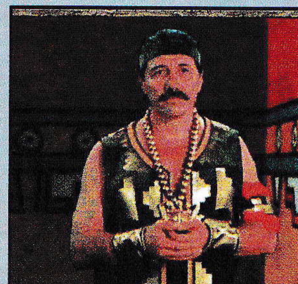
The Crystal Skull

PC CD





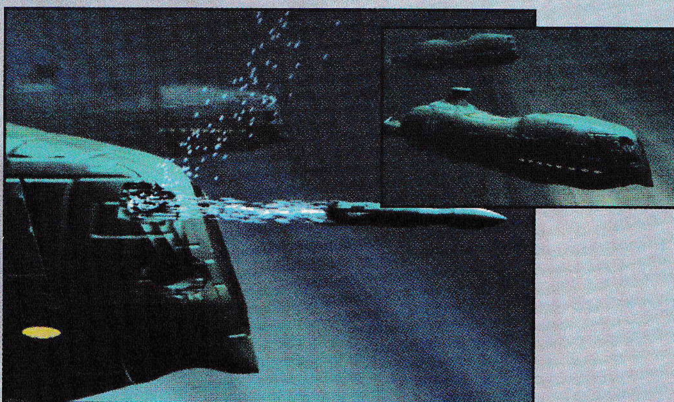
Još jedna mistična igra koja nam daje svoju verziju priče što se dogodilo s nestalim civilizacijama. Crystall Skull će vas provesti kroz gradove Azteka, civilizaciju Tolteka i Maya. U vašem avanturističnom izletu u stilu Indiane Jonesa naići ćete na mnoge vračeve, čudovišta i paranormalne pojave. The Crystal Skull je načinila nova nepoznata tvrtka Some Interactive, ali je izdaje Maxis. Dobra 3D renderirana grafika i pedesetak glumaca koji se pojavljuju u ovoj igri zadržat će vas dugo u mističnom ugođaju.



Maxis

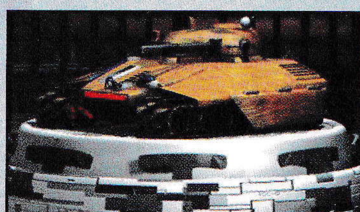
M.A.X.

PC CD



M.A.X. ili Mechanized Assault & Exploration je nova Interplayova strategija koja nije, kako bi očekivali, u realnom vremenu već se igra na poteze. Karakterizira je SVGA grafika, pogled odozgora na teren, zanimljive misije i multiplayer podrška. Priča je i ovaj put smještena negdje u dalekoj budućnosti, nakon velike kataklizme, kad su planeti podijeljeni na nekoliko klanova. Vi, na čelu jednog od njih, morate zauzeti što više teritorija i pritom uništiti što više pripadnika ostalih klanova. Uz 24 razna svijeta, mnoštvom različitih oružanih jedinica i 3D renderiranom grafikom i Dolby surround zvukom, M.A.X bi vas trebao maksimalno prikovati za monitor.

Interplay



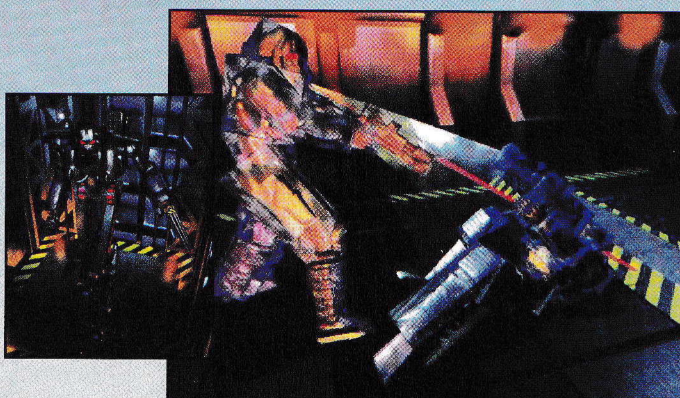
XS

PC CD Playstation



Luda borba 3d likova s pogledom iz prve perspektive. Što bi više čovjek mogao poželjeti na svom računalu? Upravo je takav novi proizvod koji nam dolazi iz tvrtke SCi. 3D prostor u kojem se odvijaju borbe, light-sourcing i izvrsna umjetna inteligencija računalom vođenih likova je ono čime se XS diči. U dvadeset različitih arena moći ćete se okušati sa 60 protivnika različitog stila borbe. Za animaciju se likova ne trebate brinuti, jer je ona napravljena pomoću motion capture tehnike, što nam jamči kvalitetu. Svaki ćete od 60 likova moći pobliže upoznati u FMV isječcima. Ako vam ni to nije dosta, možete se potući i u mreži. Dok ovo čitate, vlasnici PC-a će se već tući, a Playstation ovisnici, morat će se strpiti do ljeta.

SCI



Daredevil Derby 3D

Playstation



Voljeli ste Micromachines? Imate Playstation? Onda se strpite do kraja godine i nabavite Daredevil Derby 3D. Zašto? Kao što se iz naslova vidi, ovo je 3D utrka u stilu starih dobrih Micromachinesa i samim time jamči nam izvrsnu zabavu. Sve zgrade i vozila su lije-



po napravljeni pa čak i poligoni na koje su zalijepljene teksture ili su sjenčani gouraud tehnikom. Moći ćete se utrkivati u nekoliko modova, kao što su battle mode, gran prix ili championship. Svoje ćete trkačko iskustvo moći pokazati vozeći auto, podmornicu, svemirsku letjelicu i druga vozila. Na izbor će vam biti i osam različitih likova s različitim vozačkim osobinama. Zar vam još nije jasno da ovu igru morate nabaviti?

Mindscape

Rebellion

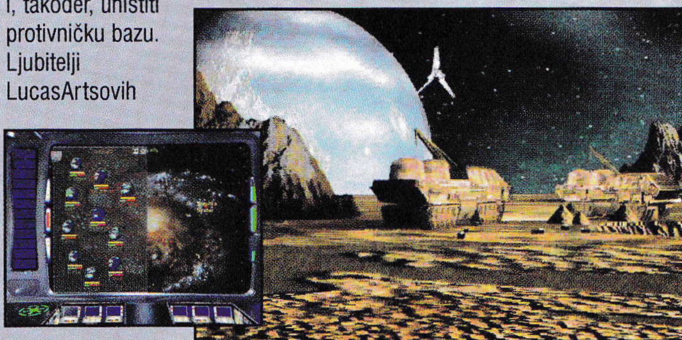
PC CD

LucasArtsova nova igra, ali ovaj put u potpuno novom, neočekivanom ruhu. Ne brinite, i ovaj ste put vezani uz Star Wars tematiku ali nema više svemirske jurnjave, riječ je o strategiji. Prvo ćete odabrati da li ćete biti zapovjednik pobunjenika ili imperije, a potom ćete morati upravljati svim izvorima sirovina, borbenim jedinicama te svime čega se društvo iz LucasArtsa dosjeti. Igrati možete protiv računala ili protiv ljudskog protivnika. Ako igrate kao imperijin zapovijednik, vaš će zadatak biti hvatanje Luke Skywalkera, Mon Mothma i uništenje pobunjeničke baze. U ulozi pobunjenika cilj vam je uhvatiti Darth Vadera, Imperatora i, također, uništiti protivničku bazu. Ljubitelji LucasArtsovih



igara i njihove StarWars tematike možda će ovu igru dočekati sa sumnjom, ali nadajmo se da će i Rebellion opravdati velika očekivanja koja donosi svaka igra koja dolazi iz LucasArtsove radionice snova.

Lucas Arts



Scorched Planet

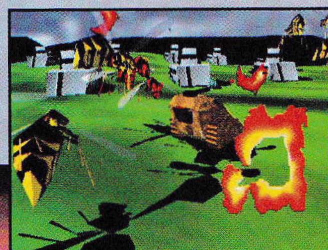
PC CD

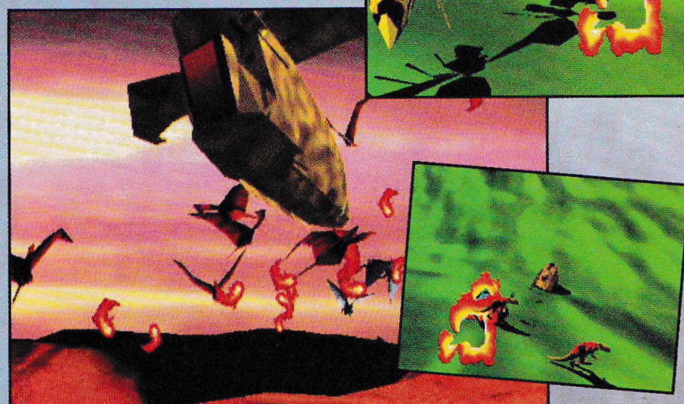


3D akcijska pucačina koja će vas zaprepastiti svojom brzinom. Svojim svemirskim lovcem najnovije generacije morat ćete upasti među neprijatelje i pokazati vašu vještinu manevriranja i gađanja. Ako se osjećate sigurniji na zemlji, pretvorite se u tenk i opet im pokažite svoje vještine.

Pošto je igra potpuno izvedena u 3D tehnici, moći ćete mijenjati poglede kako želite. I zvuk u igri je 3D, tako da ćete u svakom trenutku znati odakle vam stiže projektil. Podržano je igranje do osam igrača u mreži. Za one sa slabijim računalima, Scorched Planet nudi detaljno prilagođavanje rezolucije brzini njihova računala.

Virgin





Duke Nukem 3D Atomic Edition

PC CD



Duke Nukem is back and he's ready to kick some more asses. Ljubitelji Đuke sada se sigurno čude i pitaju, što je sad ovo? Ustvari Duke Nukem 3D: Atomic Edition je stari Đuka s novom, četvrtom epizodom. Ako već imate stari Duke Nukem 3D v1.3d, dodatnim paketom moći ćete samo dodati novu epizodu (taj patch se zove Plutonium PAK). Osim 11 novih nivoa koji obiluju novim mjestima (kao što je Duke Burger), bit će tu i pokoje novo oružje. Poznati nam shrink ray moći ćete nadograditi u microwave gun, koji vašim neprijateljima čini ono što mikrovalna pećnica kuhanim jajima. Tu su i dva nova neprijatelja, Queen alien drone i stari Pig cop koji je ovaj put u tenku. Uza sve to, tu su novi intro i završna animacija, nove glazbene podloge.. Pošto sadrži samo jednu epizodu, ovu verziju Đuke moći ćete samo kupiti jer nema shareware izdanja. Ovim face-liftingom, Duke Nukem će se sigurno opet vratiti na čelne pozicije top ljestvica.

GT Interactive





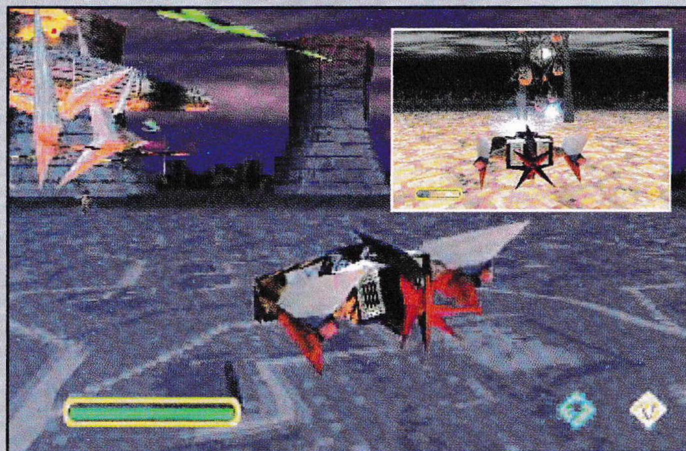
SlamScape

PC CD



Vi ste pokusni kunić jednog opita, spojeni na Slamscape simulator i kao takvi morate osloboditi 16 zatočenika. U svom slamjetu morate se probiti kroz pet nivoa. Brzina igranja bi trebala biti munjevita sa svojih 60 slika u sekundi. Za zvučnu podlogu pobrinuo se alternativni bend God Lives Underwater. S mogućnošću okretanja u svih 360 stupnjeva, dobrom glazbom i velikom brzinom, Slamscape je igra za one kojima u žilama umjesto krvi teče adrenalin.

Viacom



The 10th Planet

PC CD



Sigurno ste čuli za neki od filmova kao što su Stargate, Moon 44, Universal Soldier ili, najnoviji, Independence Day koji je nedavno počeo igrati i u našim kinima. Na svim tim filmovima radili su ljudi iz Centropolis Entertainmenta koji su se sada udružili s Bethesda Softworks da bi napravili, kako oni kažu, najuzbudljiviju SF avanturu svih vremena. Zaplet nastaje kad je u našem sunčevom sustavu otkriven dosad nepoznat planet. Kasnije ćete saznati da je taj planet i ono što je na njem uzrokovalo mnoštvo katastrofa u našoj povijesti. Da biste uspjeli saznati što ili tko je uopće na tom planetu, morat ćete biti još dosta dugo strpljivi jer je igra najavljena tek za godinu dana.

Bethesda Software



ZPC

PC CD



U ulozi ste Armana koji se upravo probudio iz dugogodišnjeg sna. Izbrisanog sjećanja vaš je cilj da spasite svoj narod od kulta Black Brethren i uništite biće koje oni obožavaju. Morat ćete se probiti kroz 25 ogromnih nivoa kroz razne podzemne tamnice, gradove i labirinte hodnika. Uz borbu prsa o prsa, moći ćete korisiti i posebna oružja, što će pojačati užitak igranja. Kao što vidite na slikama, igra obiluje nadrealističnim elementima za koje je zaslužan Aidan Hughes, znan nam svojim radovima na MTV-u. Uz igranje će vas pratiti i odlična alternativna glazba za koju su zaslužni Roland Barker iz grupe Revolting Cocks i njegov brat Paul Barker iz Ministry. Dakle, ZPC je igra koju bi najlakše opisali kao underground ostvarenje.

GT Interactive

M1A2 Abrams Tank

PC CD

iM1A2 Abrams je osnovni američki borbeni tenk kojim se odsad možete i vi provozati. Osim tenkom, možete upravljati vodom od 4 tenka ili pak cijelom malom vojskom uključujući druga vozila, artiljeriju, helikoptere i ostalo. Osim između vozila, svoj pogled možete prebacivati i između pojedinih ljudi u posadi npr. vozača, mitraljesca ili zapovjednika. Pošto je igra nova, misije će biti na novim svjetskim žarištima uključujući i borbe na Balkanu. Ako niste baš vični upravljanju 40-tonskim vozilima, moći ćete smanjiti realnost te tako prilagoditi vožnju tenka. Tako ćete upravljati tenkom lako kao da vozite kolica u samoposluživanju.

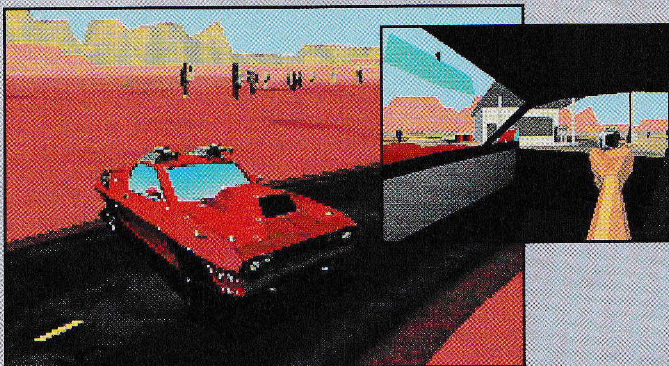


Interactive Magic



Interstate '76

PC CD



Grupa idiotskih terorista sprema se dignuti u zrak najveće spremište nafte u Americi i tako izazvati naftnu krizu. Pošto ste vi jedan od tipova koji živi na autocestama i glumi Mad Maxa, njihovu opasnu nakanu odlučujete spriječiti. Tako izgleda priča koju nam nudi Interstate '76. Usto, nudi nam i 25 raznih nabildanih automobila čudovišnih motora.. Nudi nam se i teren bez granica, tako da ćete se moći provozati kroz pustinju, blato ili riječno korito. Morat ćete voditi računa ne samo o oštećenosti vašeg ljubimca već o benzinu i mecima. Uz igru preko modema, Interstate '76 podržava i igru u mreži do 8 igrača. Igra je rađena na engineu od Mechwarriora 2 i to vam govori dovoljno o grafici. Još malo, pa gas do daske.



Activision

Nine

PC CD

Nekoć davno jedan je hotel bio sastajalište umjetničke elite. Zbog svoje specifične unutrašnjosti, svi poznati umjetnici dolazili su u nj. Osim toga, razlog je bio i stroj koji im je davao inspiraciju poznat kao Muse machine. Sada, nekoliko godina kasnije, nakon smrti njegovog tvorca, vašeg ujaka, hotel je u propadanju. Vi nasljeđujete hotel i na vama je da ga prvo istražite. Zanimljiva priča nove avanture koja nam ove jeseni dolazi iz GT Interactive. Kreatori igre ovu su avanturu napravili inspirirani Aerosmithovom pjesmom "Toxic Twins". U svakom slučaju, ovo će biti ako ništa drugo, a ono bar vizualno zanimljiva igra.



GT Interactive



Connections

PC CD Mac



Connections je igra u kojoj ćete uz dobru zabavu nešto i naučiti. Osnovna je stvar da je sve na svijetu povezanu uz neki drugi predmet, čime je zajamčen red u svemiru. Jednog dana netko je pokidao veze između predmeta i cijelom svijetu prijeti kaos. Vaš je zadatak pronaći puknute veze i povezane predmete te tako spasiti svijet. Kad popravite vezu, bit ćete nagrađeni video isječkom. Kad složite niz od 8 veza, možete prijeći na sljedeći nivo. Postoje četiri nivoa, a svaki je u drugom vremenskom dobu (srednji vijek, sadašnjost, budućnost). Sve je to ukomponirano u avanturistični stil igranja dobrom grafikom i zvukom na 2 CD-a.





Discovery Channel Mult.

Archimedian Dynasty

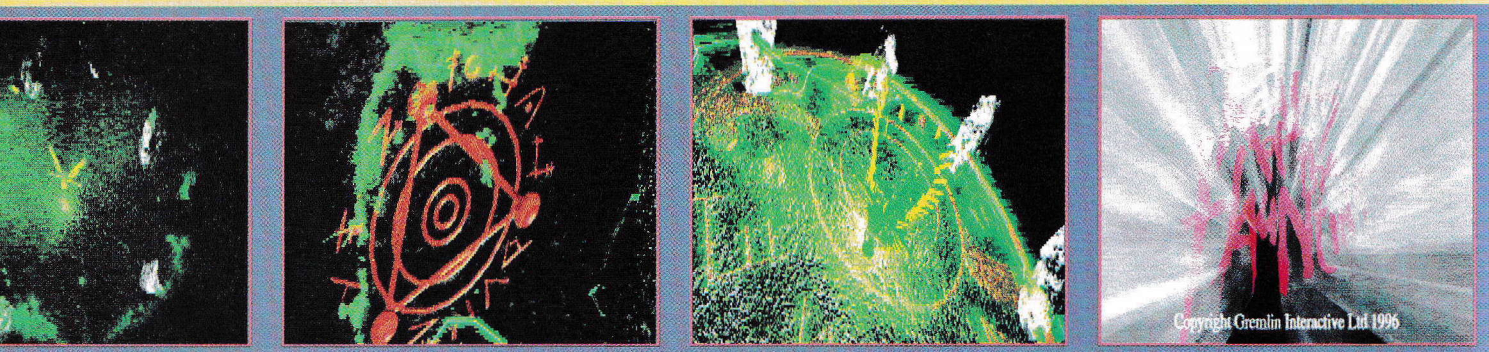
PC CD



Krajem 27. stoljeća na Zemlji je došlo do totalnog nuklearnog rata. Malobrojni preživjeli povlače se u dubine oceana i tamo polako stvaraju novi svijet. Nakon mnogo godina, svijet, ovaj put onaj pod morem, ponovno je dosegao nivo razvijenosti jednak onome prije velikog rata. Sad opet neki loši dečki prijete miru, ali ovaj ste put vi tu da kao plaćenik uzmete stvar u svoje ruke, tj. peraje. Vaše je osnovno vozilo podmornica koju možete dodatno naoružati (više od 30 raznih poslastica) da bi vas ostali podvodni stanovnici shvatili ozbiljno. Uz izvrsnu grafiku (SVGA i HiColor), tijekom igre bit ćete prekidani još boljim SVGA video sekvencama. Pred kraj godine, moći ćete zaroniti u ovu obećavajuću igru.

Blue Byte





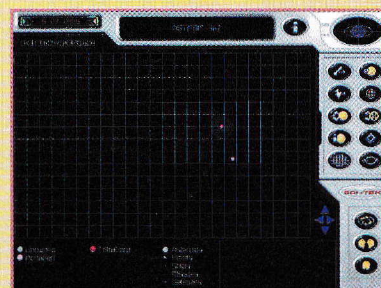
Gremlin Inter

Danas vam predstavljamo nešto što nećete skoro vidjeti na policama - demo disk na kojem su preview verzije dvaju igara o kojima će se tek čuti, Realms of the Haunting i Fragile Allegiance.

U jednom od prošlih Hackera mogli ste čitati o njihovoj povijesti ali i o njihovim planovima za budućnost. Jedan od hitova koji je tada tek bio u pripremi, a nedavno se pojavio na tržištu, Normality, najbolji je dokaz da su naše pohvale Gremlinovoj ekipi bile više nego zaslužene.

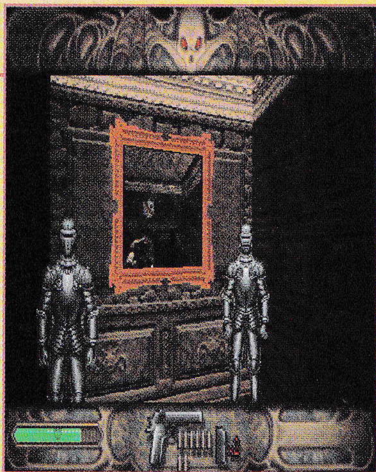
Realms of the Haunting

Realms of the Haunting svojevrstan je interaktivni film koji će mnoge podsjetiti na Phantasmagoriu ili koju drugu sličnu igru. No, ovdje nije riječ o nekakvoj avanturi pomiješanoj s filmićima, već su filmovi pomiješani s 3D pogledom iz prvog lica u najboljem Doom stilu. Vi ste Adam Randall kojeg je očeva prerana smrt dovela do malog sela Hellston (koje zaista postoji) u kojem ćete se morati suprotstaviti silama mraka koje se tamo množe i jačaju iz dana u dan. Adam će od tajanstvenog svećenika dobiti čudan paket, koji će ga odvesti do kuće iz noćnih mora, a otad će i njegov stvarni život postati takav. Ovaj je uvod poput onih iz jeftinih horror filmova, no sve takve asocijacije ubrzo nestaju, jer pred nama je kuća koja će u završnoj verziji, zahvaljujući True 3D engineu, biti nešto neviđeno. Gremlinovci kažu da će cijela kuća izgledati fotorealistično i u njoj ćete imati potpunu slobodu kretanja! Istina, na demou se vidi da igri treba još dosta poliranja, ali bude li završna verzija radila isto ovako dobro, Realmsi će biti igra koja se neće propuštati. U igri će pored tog famoznog enginea biti i preko dva sata digitaliziranog filma na kojem su radili stručnjaci zaslužni za efekte u filmovima poput Strave u ulici brijestova. Atmosfera bi trebala biti prava, osjećaj tumaranja po ukletoj kući prilično je gadan jer nas iza svakog kuta vreba nešto veliko, slinavo i jako ružno. Sve u svemu, nije nikakvo čudo da autori ne preporučaju igru onima slabih živaca... Sobe, stubišta, sve je tako dobro napravljeno da nije teško povjerovati Gremlinovcima kad kažu da Realmsi imaju vjerojatno najnapredniju 3D okolinu danas koja bi trebala koristiti i poseban grafički mod, pa bi sve to trebalo raditi na manje-više standardnim konfiguracijama. Koliko je sve to





Fragile Allegiance naoko podsjeća na Bullfrogov hit Gene Wars no radi se o znatno kompleksnijoj igri. Ovdje nije dovoljno samo otkrivati planete, naseliti ih te krenuti jednostavno dalje, nego će o rasporedu i načinu na koji ih koristite ovisiti daljnji tijek igre.



active

Dario Rakovac

točno, provjerit ćemo na vrijeme.

Fragile Allegiance

Fragile Allegiancea je još jedna strateška simulacija. U ne tako dalekoj budućnosti, znanost je toliko napredovala da je kolonizacija dalekih svjetova postala stvarnost. Ljudi su naselili daleke planete i bacili se na iskapanje novootkrivenih rudača i materijala. Naravno, pitanje je samo vremena kad će se netko polakomiti za vlašću. Tako se nekako i zbilo, postoje četiri velike tvrtke koje sve kontroliraju i koje su u stalnom sukobu jer se pokušavaju izboriti za prevlast. Vi pripadate jednoj od njih. Da biste zadovoljili svoje šefove, dajete sve od sebe samo da bi vaša tvrtka postala najmoćnijom. Eh, sve bi bilo dobro da u igru nisu ušli i vanzemaljci. Osim konkurencije, imat ćete posla i sa šest vanzemaljskih rasa koje vam mogu biti od velike pomoći, ali i zabiti nož u leđa kad se najmanje nadate. Morat ćete se upoznati sa svima njima i sami procijenite tko će vam omogućiti najveću dobit. U igri je baš sve podređeno vama i nema strogo zadanih pravila prema kojima bi se igra uspješno završila. Hoćete li svoje ciljeve ostvariti ratom ili brojnim savezništvima stvar izgurati na miran način, ovisi samo o vama i vašim diplomatskim sposobnostima.

Sama igra izgleda prelijepo. U potpunosti je izvedena u visokoj rezoluciji, a sučelje je prilično korisnički nastrojeno. Na raspolaganju su vam mnogi raznovrsni brodovi i naoružanja s kojima istražujete i osvajate veliki prostor na kojem se igra odvija. Naravno, imat ćete priliku i ostvariti tzv. first contact i licem u lice pregovarati s predstavnicima vanzemaljaca. Cijelu igru prati glazba s CD-a i sasvim pristojna minutaža full motion videa, a budući da je podržan i network mod, treba li još pohvala? Za ovu se igru također isto tako ne zna točan datum izlaska, ali isto kao i Realms of the Haunting, očekujemo je vrlo skoro. Eh, sada treba samo čekati...

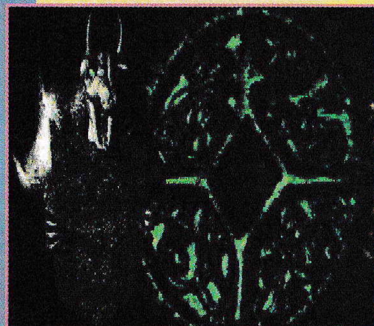
Doista, dečki iz Gremlin Interactivea ne spavaju već se svojski trude da bismo se mi ove zime dobro zabavljali, i ostali bez novca, naravno. Osim ovih dvaju igara, dobru zabavu će nam pružiti i naslovi kao što su Hardwar, Sandwarriors ili Gears n Guts, koji također stižu uskoro, a o kojima više možete naći na Gremlinovu websiteu http://www.gremlin.com.uk

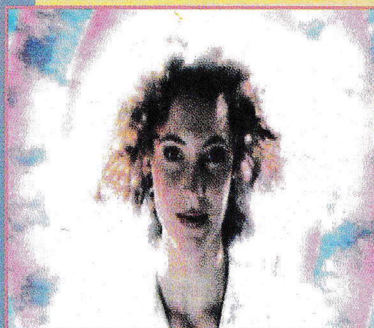






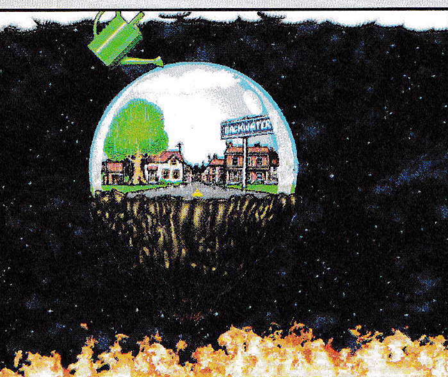
Digitalizirane scene u Realms of the Haunting izgledaju vrlo obećavajuće, ali nadamo se da će u konačnoj verziji ipak biti bolje kvalitete, za sada su vrlo "zrnate" i mutne.







HACKER NAJAVLJUJE



Rođeni ste vođa, sposobni odlučivati o tuđim sudbinama? Ako je odgovor potvrdan, a ne namjeravate se kandidirati na sljedećim izborima, planirajte kupnju nove Microproseove igre...

Citizens

Luka Mihaljević

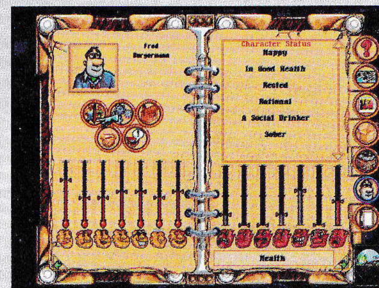
Backwater Affairs



Imali ste prometnu nesreću i poginuli, no ipak vam se dragi Bog smilovao i pružio još jednu priliku. Postajete "anđeo čuvar" grada Backwatera. Taj je grad veliki eksperiment tvrtke Celestian Development Inc. kojim ona želi pokazati da lijepo ponašanje može imati velik utjecaj na moderno društvo. Tu njihovu viziju ometaju sitnice kao što su nezaposlenost, sudari, varanje partnera ili jednostavno osobe kojima je jedini hobi vandalizam. Pošto ne bi bilo u redu da zlo nadvlada dobro, tvrtka vam daje čudan i zanimljiv posao - morate održavati ravnotežu između dobra i zla na "pozitivnoj nuli". Zadani je rok gotovo istekao i vi morate dobro zasukati rukave želite li da šef bude zadovoljan i ostavi vas na miru daljnjih dvadesetak godina.

Svi su građani Breakwatera poput zamoraca na kojima se provodi opit i ako ih ne dirate, oni će ići svojim putem. Da bi eksperiment uspio, morate mijenjeti sudbine pojedinaca prema željama Celestian Developmenta. Na ponašanje građana mogu utjecati razni događaji vezani uglavnom za sedam smrtnih grijeha i sedam vrlina. Njihovom mudrom kombinacijom postižete da likovi budu tužni, sretni, gladni, ljuti...

Ako vam je zadatak uništiti sretan brak, koristit ćete se najprljavijim metodama. Njemu povećate želju za užitkom i zabavom, a njoj za fitnessom. Njemu dodate još kap neiskrenosti i žličicu luđih tuluma i imate dobar početak... Onom bezveznom susjedu naredite da počne bildati uskoro će biti pravi komad pa će vjerna ženica razočarana svojim mužem postati oduševljena svojim susjedom. Kad joj se on (uz vašu stručnu pomoć) počne upucavati, vjernost i nekoć sretan brak brzo će pasti u zaborav. Reći ćete da ovakve metode nisu baš moralne i korektne; nisu, ali su jako zabavne. Samo, problem je što kod nekog drugog para ovakve metode vjerojatno ne bi bile uspješne. Dečki iz Microprosea su se dosjetili i svakom liku dali drugačije karakteristike pa dok jedan radi što god mu se kaže, drugi će biti tvrdoglav kao mazga. Ako vam jedan takav zagorčava život, posegnite za najprljavijim trikom koji znate: opalite ga munjom! Tako obrađen građanin će jedno vrijeme biti vrlo poslušan.



Na raspoloženje ljudi mogu utjecati i vremenski uvjeti koji su također pod vašim nadzorom. Pazite, predobro raspoloženje ljudi može također dovesti do velikih problema.

Igra je napravljena slično Settlersima, što znači da cijelo vrijeme gledate grad odozgo i na taj način upravljate njegovim stanovnicima. Autori tvrde da su likovi i zadaci takvi da je nemoguće da se ponove dvije iste misije i to bi mogla biti jedan od vodećih prednosti ove igre.

Uz SVGA grafiku, zanimljivu glazbu i zvučne efekte, ova igra ljubiteljima žanra obećava sate dobre zabave.



Glavni ekran pomoću kojeg upravljate likovima i krojite sudbinu ovog grada.

Close Combat

Još mi se tresu ruke a pogled mi je mutan od upornog i fanatičnog igranja i, skromno priznajem, završavanja novih misija Warcrafta 2 i Beyond The Dark Portal, a već je na pomolu nova, dobra "Real Time Strategy" iliti strategija u realnom vremenu koju nam ovaj put, vjerovali ili ne, daruje Microsoft. Kako se čini, Close Combat pokušava unijeti potpuno novu dimenziju u igre ovog vrlo popularnog žanra.

Hrvoje Kablar



Ovo je najveće uvećanje. Kao što vidite, kvaliteta slike je dosta loša, ali utješno je znati da ovaj pogled nećete previše koristiti.

Stvari oko Close Combata pokrenule su se pošto su Microsoft i dosad ne baš poznata softverska tvrtka Atomic udružile snage, tj. novac i znanje. Iako se o Close Combatu dosad nije previše šuškalo, nakon izlaska igrivog demoa (7MB komprimirano) prije dvadesetak dana stvar počinje dobivati na publicitetu. Najnoviji Microsoftov igrački projekt je strategija u realnom vremenu koja se odvija za drugoga svjetskog rata ili da budemo točniji, dan nakon iskrcavanja Saveznika na Normandiju (D-day). Vi preuzimate kontrolu nad skupinom (vodom) vojnika s različitom podrškom jačeg naoružanja kao što su npr. tenkovi, oklopni transporteri ili brzi džipovi. Pogled je, naravno, iz stroge ptičje perspektive (90 stupnjeva), bez već pomalo dosadnih heksagona koji su obvezno pratili igre ovog razdoblja (npr. Panzer General i nastavci). Također, nema više katkad dosadnih turnova, već vaše zapovijedi sprovodite kad vam to najviše odgovara. Što se tiče usporedbe s konkurentima (C&C, Z, Warcraft 2), Close Combat je daleko realističniji i igrački mnogo dublji projekt. Svaki vojnik npr. ima moral i zdravlje, a vozila oklop, o čemu ovisi i ponašanje jedinica. Naredbe koje vam stoje na raspolaganju su: move, move fast, fire, smoke, defend i hide, tako da će npr. vojnik s niskim moralom završiti u jarku skrivajući se od opasnih metala i šrapnela koji nezaustavljivo vrludaju zrakom (malo pretjerujem, no sigurno vašu zapovijed neće uspješno ispuniti). Uspjeh bitke uvelike ovisi i o konfiguraciji terena. Mogući tereni su ravnice, zidovi, brežuljci, žitorodna polja, šume... Znači, idealnom kombinacijom korištenja oružja, morala, oklopa i terena pobjeda uopće neće biti upitna. Za početnike Close Combat sadrži kratak, ali zgodan i sadržajan tutorijal koji vas interaktivno podučava. Konačna verzija bit će napravljena za Windows 95 platformu s, nadam se, popravljenim ne baš sitnim manjkavostima. Primjerice, skrolanje je očajno loše, zumiranje je potpuno nekorisno, a i grafika bi trebala biti nešto bolja. Neki efekti su jako dobri (npr. dim), a i digitalizirani zvukovi su vrlo kvalitetno napravljeni. Demo verzija, koju sam i ja igrao, sadržava samo jedan scenarij s mogućnošću biranja strane (Saveznici i Nijemci) dok će konačan proizvod imati 39 vrlo uzbudljivih i raznolikih scenarija. Od zanimljivosti spomenimo još da je igra rađena isključivo za 800x600 rezluciju, tako da nesretnici manje rezolucije (640x480) neće moći vidjeti čitav ekran (točnije, vrh i dno). Igra izlazi početkom listopada i sa zanimanjem je očekujemo.



Nekada je ovo bilo nacističko uporište, a sada, nakon vaše odlučne akcije, pripalo je savezničkim snagama.





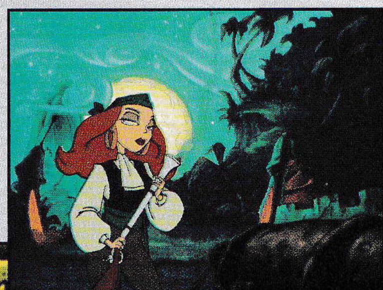
Prva prava grafička avantura koja me uvela u vrtlog čarobnjaka, čudovišta i najneobičnijih događanja bila je Lucas Artsova sada već klasična avantura The Secret of Monkey Island. Godinu dana poslije imali smo drugi dio - Secret of Monkey Island 2, a ovih se dana šuška o izlasku trećeg dijela famoznog serijala.



Monkey Island 3

Hrvoje Kablar

Ovo bi mogla biti "vijest mjeseca", ali kako mi te rubrike u Hackeru nemamo (možda bi je trebalo uvesti), ovaj članak, na brzinu pisan pred samo zaključenje broja, možemo nazvati najavom mjeseca. Treći nastavak nazvan je The Curse of Monkey Island i načinio ga je, a tko drugi doli Lucas Arts. I nadalje su glavni junaci Guybrush, ovaj put mrtav da mrtviji ne može biti, legendarni Le Chuck i, naravno, stalna žrtva, Elaine Marley, koja bi ovaj put mogla postati nevjestom zlog jednookog gusara.



Zar nije i vas ovaj Elainein pogled oborio s nogu? Sad mi je jasno zašto se ova dva fakina bore za nju.

Lucas Arts, koji je već stvorio prepoznatljiv imidž svojim avanturama, ni sada neće razočarati. Provjerena formula - puno humora, atraktivna priča i nezaboravni likovi - jamstvo su dobre zabave. Zgode u kojima susrećete smiješne gusare, kanibale i tipa imenom Snugglecakers, zacijelo će ozariti vaša lica, a priča je sljedeća. Le Chuck želi da mu zgodna Elaine postane nevjestom, ali to želi i Guybrush. U jednom trenutku Guybrush joj, ne znajući, stavlja na ruku začarani prsten koji je pretvara u zlatnu statuu. U otkrivanju načina kako skinuti ovo prokletsvo, Guybrush će se morati boriti s gomilom strašno smiješnih spodoba i polupripitih gusara i, naravno, uvijek neugodnog i sada neodoljivo simpatičnog Le Chucka.

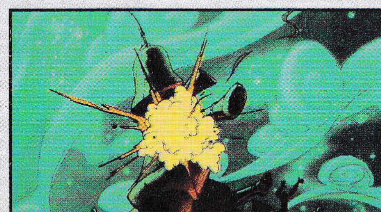
Prva razlika između ove i prijašnjih Monkey avantura koju ćete

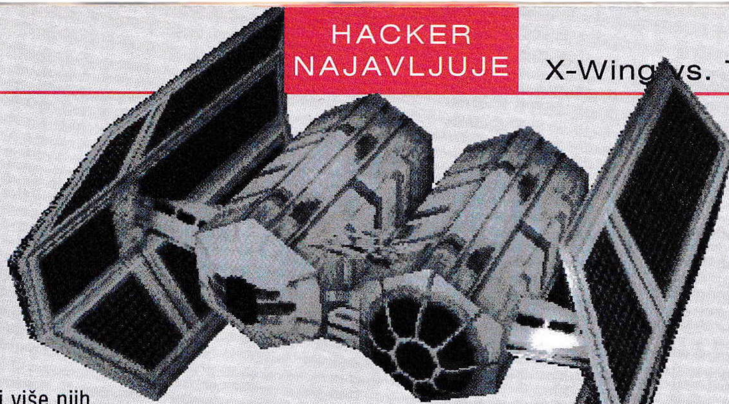
Za razliku od prvog dijela, grafika je u visokoj rezoluciji a likovi karikature. Nekima će se to svidjeti, a nekima ne. Ja definitivno spadam u one prve. Živio novi Mokey Island!



odmah zamijetiti je grafika. Kako je sama igra pisana isključivo za Windows 95 platformu, grafika će biti u predivnoj visokoj rezoluciji, što priložene slike najbolje potvrđuju. Kakav će točno biti igraći interface, još se ne zna, ali zasad se zna da će igrač kroz igru napredovati rješavajući zagonetke, razgovarajući sa zanimljivim likovima, skupljajući i pametno koristeći razne predmete. Ono što vas najviše zanima zacijelo je datum njena izlaženja. Lucas Arts je vrlo neodređen, igru najavljuje tek za polovicu sljedeće godine. Ako su vam gore navedene informacije nedovoljne, krivite Lucas Arts jer sve još drži u tajnosti. A za one najupornije, s brzim pristupom Internetu, jedna napomena: na Lucas Artsovom siteu možete naći video clip od 11 Mb u avi formatu. Što je na njem, ne mogu vam reći ovaj čas, ali jedno je sigurno, čim nađem vremena, potrudit ću se doznati i u jednom od sljedećih brojeva dati vam nove informacije. Kako je 6. mjesec još daleko, ono što me ovog časa neodoljivo privlači je X-Wing Vs Tie Fighter, a o njemu nešto više...

.... na 16. strani!





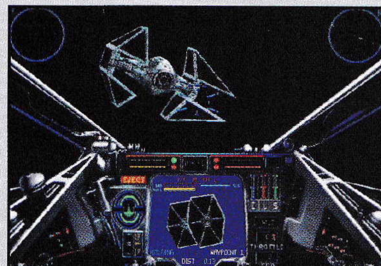
Obradovala nas je vijest da Lucas Arts najavljuje novi nastavak te svemirske sage za početak sljedeće godine, a zvat će se X-Wing vs Tie Fighter.

Nakon ne baš uspješnog Afterlifea, sljedeća Lucas Artsova igra bit će X-Wing vs Tie Fighter, koja nastavlja čuvenu borba između imperije i pobunjenika, između dobra i zla. Međutim, ovaj put Star Wars Universe se seli i u multyplayer područje. Zašto tek sada, pitaju se mnogi koji su godinama čekali da se nešto takvo dogodi. Odgovor na to pitanje daje Mary Bihr, direktor prodaje i marketinga u Lucas Artsu: "Tehnologija je tek sada stigla na nivo kad network igra može normalno funkcionirati bez ikakvih posljedica na igrivost". Ta me je izjava podsjetila na neuspješne pokušaje igranja Wing Commander Armade preko modema i linka, koji je tada radio s nekih 3 do 4 framea u sekundi.

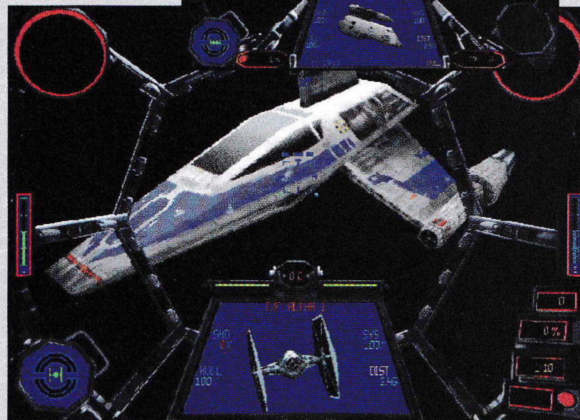
Multyplayer opcija bi trebala funkcionirati na sljedeći način. Prije svake nove misije igrači će birati stranu za koju će igrati - za pobunjenike ili za imperiju. Potom će dobiti upute o cilju i zadatke misije ili će se pak u toj fazi prije leta dogovarati i spremati taktiku i strategiju. 3D mapa bit će dostupna u realnom vremenu da se ne bi narušavao tempo igre. Nakon polijetanja, igrač će moći upravljati jednim brodom ili više njih dok čitavom formacijom može upravljati preko 3D karte ili izravno preko tipkovnice. 3D karta bit će u okviru kokpita u svakom brodu, što omogućuje SVGA grafika u kojoj će čitava igra biti rađena. Misije će biti osmišljene tako da pospješuju suradnju između pilota tj. wingmena dopuštajući im izmjenjivanje poruka među sobom, ali i s neprijateljem. Što se tiče single player misija, u X-Wingu vs Tie Fighter bit će 15 originalnih scenarija smještenih u poznati Star Wars svijet. Igrač i u single player misijama može birati stranu, od čega će ovisiti i tijek čitave igre. Izgled igre bit će nešto fantastično. Čitav grafički engine je nanovo napisan te ubrzan (i stari je bio strahovito brz) za 30-tak postotaka. Svi brodovi biti će teksturirano mapirani modeli s detaljima i materijalima uzetim izravno iz LucasFilmove originalne arhive Star Warsa, omogućujući tako najrealističniju grafiku ikad viđenu u svemiru Star Warsa. Kako sam već napomenuo, čitava će grafika biti u visokoj rezoluciji (640x480), a igra će biti rađena jedino za Windows 95. To je malo upozorenje onima koji još nisu instalirali Windows 95, iz tko zna kojih razloga (ima ih puno), neka to učine jer najnovije Lucas Artsove igre, kao i igre svih ostalih softverskih kuća, bit će rađene samo i jedino za taj operativni sustav. X-Wing vs Tie Fighter je planiran za prvi mjesec sljedeće godine. Od ostalih platformi, radi se i na verziji za MAC OS. Ljubitelji Star Warsa, strpite se još malo krateći vrijeme uz stari X-Wing i Tie Fighter i "Let the force be with you".











Zar nisu prekrasne ove sličice? Meni osobno podigle su tjelesnu temperaturu, koljena mi se tresu, a misli konstantno lutaju... a long time ago, in a galaxy far, far, away...

Dvije najuspješnije svemirske simulacije svih vremena su X-Wing i Tie Fighter. Možda je moja tvrdnja malo smiona, ali vjerujem da je u igračkom svijetu malo onih koji misle drugačije.

X-Wing vs. Tie Fighter

Hrvoje Kablar

Dark Forces 2: Jedi Knight

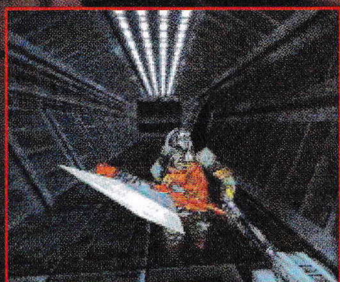
Hrvoje Kablar

Temperatura lagano raste i naše oči čvrsto su uprte u jednu od najboljih, ako ne i najbolju softversku kuću - Lucas Arts. Razlog napetosti su dvije nove igre koje će oni izdati početkom sljedeće godine. Tema ove najave bit će samo jedna od njih, Dark Forces 2 - Jedi Knight!

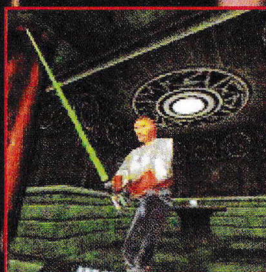
Dark Forcesom je Lucas Arts dokazao da može napraviti najbolju igru u bilo kojem žanru. Iako žanr 3D Shooters nikako ne bi mogli spojiti s Lucasom, Dark Forces je jedna od onih igara koja nam se urezala u sjećanje ne samo fenomenalnom tehničkom superiornošću već i zanimljivom i napetom pričom. To govorim zato jer se uokolo priča da će biti teško napraviti nešto bolje od Quakea, a ja svima njima uvjereno govorim, pričekajte Jedi Knight. Ako ništa drugo, Lucas Arts će samo zbog inata napraviti najbolju igru na tržištu i tako svima dokazati tko je No. 1. No da ne duljimo previše, krenimo odmah s novostima.

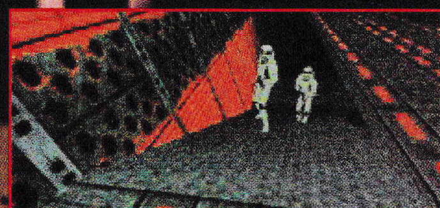
Star Wars universe again

Naravno, Jedi Knight događat će se opet u Star Wars svijetu, ali kronološki smještenom negdje iza trilogije, točnije iza Return of the Jedi. To je doba kad je Luke osnovao svoju "Jedi Academy", a Leia i Han uče svoje blizance vještinama Jedia. Glavni junak i dalje je Kyle Katarn, mladi plaćenik kojeg pobunjenici šalju da se ubaci u redove imperije. Kroz gomilu digitaliziranih video sekvenci, Katarn saznaje puno o svojoj misterioznoj prošlosti kao i o vještinama Jedia. Pomoću tih spoznaja on mora zaustaviti sedam Darki Jedia, i osloboditi snagu sakrivene Jedijeve svete zemlje. Taj će ga zadatak nat-









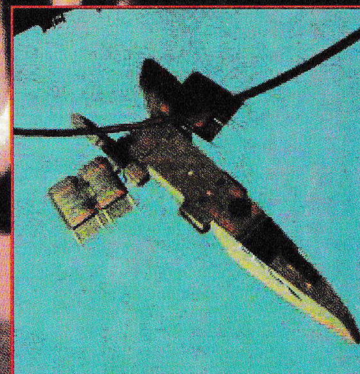
jerati da se suoći sa svojom tamnom prošlošću. U jednom će času morati odlučiti da li će se prikloniti Tamnoj strani, gdje ga očekuje enormna snaga, ili Svijetloj strani, gdje se mora sukobiti sa svemogućim Zlom. Koji god put mladi Kyle odabere, promijenit će lice galaksije zauvijek. Što se tiče oružja, igrač će u Jedi Knightu moće koristiti neka stara, ali i neka nova oružja. To su bryarov pištolj, stormtrooperovu pušku, termalni detonator, repetirajuću pušku, turet i imperijske mine. Oružje koje je zaokupilo najveće zanimanje je zasigurno Jediov svjetlosni mač (Light Saber). Iako predviđen samo za blisku borbu, igrači će ga najviše koristiti jer od svih gore navedenih oružja nanosi najveći damage. Igra se neće, kao prvi dio, sastojati od misija odvojenih brifinzima, već će čitava igra biti povezana u jednu cijelinu, prekidanu samo filmskim sekvencama (nadam se da ćemo moći snimati pozicije kad to zaželimo). Crtane animacije zamijenit će pravi glumci, što će igri dati još jednu novu dimenziju.

Role Playing elementi i Multyplayer opcija

Kako igra odmiče Kyle, ovisno o strani na koju se priklonio, dobiva određenu količinu expireance bodova koje može koristiti za poboljšanje svojih osnovnih vještina, skakanje, gledanja kroz zidove, liječenje i uzimanje predmeta i oružja s veće udaljenosti. Time je Lucas Arts vjerojatno pridobio i nešto zaljubljenika u FRP-ove jer će i oni moći uživati u Jedi Knightu. Međutim, najveći je preokret u Lucas Artsovoj strategiji uvođenje multyplayer opcije u svoje nove igre. Tako će, osim single player misija, igrač moći uživati i u network opciji koja podržava do osam igrača u tri različita moda - Total Combat, Team Combat i Territory Combat. Što se tiče nivoa, oni će biti doista ogromni. Bit će tu mostova, ogromnih skladišta punih kutija veličine barem tri Quakeova nivoa stavljena jedan na drugog, bit će tu i nivoa po Milllenium Falconu i svega što si možete zamisliti iz Star Wars svijeta.

Jedna od zgodnih sitnica je i uništavanje airlockova te isisavanja neprijatelja u svemir.

Za kraj jedna loša vijest. Dark Forces 2- Jedi Knight bit će pisan u native Windws 95 modu, što mi se nikako ne sviđa. Jedi Knight će podržavati i sve 3D akceleratorske kartice i bit će napravljen u SVGA grafici, a pojavit će se, ako sve bude u redu, u trećem mjesecu 1997.









Muppets Inside

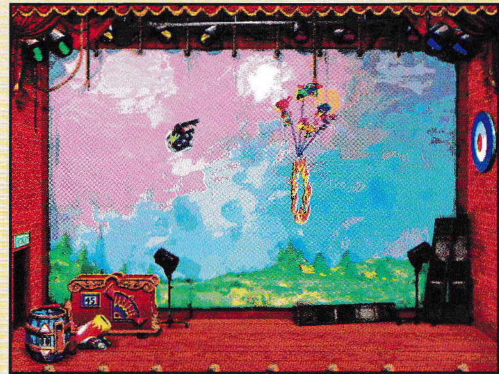
Domagoj Korak

Kermit, Gonzo, miss Piggy i ostali zanimljivi likovi iz Muppet Showa odsad nastupaju i na vašem računalu.

Tam, ta-dam, tam ta-dam-tam, treštala je izvrsna Jim Hensonova MuppetShow tema iz mojih zvučnika kad sam pokrenuo igru. Tko su Muppeti trebao bi svatko od vas znati jer je ta kultna lutkarska serija već našla svoje mjesto i u raznim enciklopedijama. I tako se društvo iz programerske kuće Starwave dosjetilo napraviti novu igru, a da bi se ona što bolje prodavala, dečki su otkupili prava od MuppetShowa i stavili poznate likove u igru koja je kompilacija malih logičkih zavrzlama namijenjenih mlađoj djeci (zato sam je ja dobio na recenziju). Ako mislite da ste pametniji nego što izgledate, onda si možete staviti veću težinu i time si zagorčati igranje i život. Na početku odaberite jednog od Muppetovaca koji će vas predstavljati. Vi ste vozač autobusa i vozite od stanice do stanice. Na svakoj stanici morate odigrati jednu od šest - sedam različitih igara. Nisam imao strpljenja igrati do kraja pa vam ne mogu reći što se dogodi kad obiđete sve stanice, ali to nije ni bitno, glavno da se mi putem dobro zabavljamo. Da li se zabavljamo? Za djecu, pogotovo onu koja su gledala Muppetovce i znaju likove, vjerojatno će biti zabavno. Još ako znaju engleski, pa razumiju sve viceve i fore, zabava je zajamčena. Onim starijima vožnja autobusom baš i nije neka zabava. Najpoznatija igra je inačica poznatog križić-kružića. Odaberite polje za koje se borite i dobit ćete pitanje s tri ponuđena odgovora. Ako pogodite, osvojili ste polje. Složite tri okomito, vodoravno ili dijagonalno i gotovi ste. Postoji i igra slagalice u kojoj morate izmješana polja složiti u sliku. Ako je složite, bit ćete nagrađeni video isječkom iz Muppet Showa. Zanimljiva je i igra u kojoj ispucavamo Gonza iz topa gađajući metu. Treba odrediti pravi kut i jačinu i samo ispucati Gonzeka. Najsmješnija igra je pogađanje melodija. Naša omiljena hostesa Tanja, ups, miss Piggy, okreće kolo sreće na kojem je označeno koliko ćete čuti iz pojedine pjesme koju izvode jadne ribe svojim urlikanjem.

Osim pomenutih igara, ima još nekih, ali one nisu vrijedne spomena.

Što na kraju reći o ovoj igri? Lijepa grafika, dobar zvuk, zgodne upadice likova, simpatične igre. Sve je to lijepo i dobro, ali Starwave nije napravio ništa originalno i inventivno. Igra svoju simpatičnost može najviše zahvaliti poznatim likovima iz Muppet Showa. Ako imate dijete, mlađeg brata ili sestru, onda će im ova igra pružiti dosta smijeha i zabave, a ostali neka čekaju dok im "roda" ne donese prinovu.





Glavni likovi poznatog Muppet Showa, koje svi znamo, prate vas u ludoj vožnji autobusom.



Jedna od najzabavnijih igara je ona u kojoj morate jadnog Gonza ispucati iz topa. Da li će Gonzo uspješno sletjeti, ovisi o vašoj mirnoj ruci i oštrom oku.

MUPPET INSIDE

Igrano na: PC 486/80, 8MB
Druge platforme: N/A

Zvuk	79%
Grafika	83%
Igrivost	69%

Starwave

UKUPNO 72%

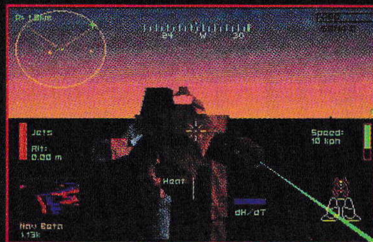
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB

Mechwarrior 2: Mercenaries

Mech Warrior se nastavlja. Godina je 3029. Pet se kuća grčevito bori za prevlast. U ulozi ste plaćenika, upravljate jednim mechom. Ovaj se put borite samo za sebe pa idete onome tko najviše plati.



Ponosni smo što vam možemo predstaviti dugo očekivani (i prvi dostojan tog imena) nastavak Activisiona, Mechwarrior 2!



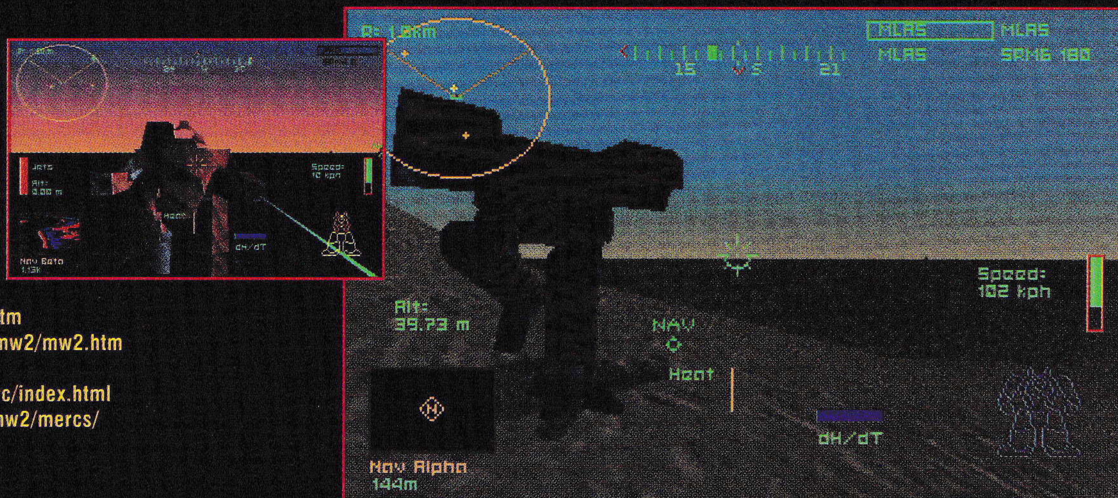
Svako otvaranje vatre na metu je vidljivo, te možete uočiti s kojom vrstom oružja ste dobili udarac. Eventualni izvor svjetla će se lijepo odraziti na terenu.

Što je novoga?

Mercenaries možemo doista nazvati pravim nastavkom Mechwarriora već zbog zvuka i grafike. Grafika u samoj igri je obogaćena teksturama. Kretanje robota sada je puno realnije. Možda je najzamjetljivije poboljšanje u grafici pri ispucavanju raketa, koje sada nevjerojatno realno lete. Dodani su i neki posebni efekti kao npr. particles (dim, prašina, dijelovi robota), sjene... Eksplozije su realnije, glasnije i veće nego ikad!

Grafika između misija još je bolja - gotovo savršeno realistično renderirane nestatične scene. Zvuk je priča za sebe. Digitaliziranog je govora mnogo, no nenametljiv je i ne umara. Tu je i standardno kvalitetan soundtrack. U samoj borbi nema mnogo noviteta. Dodana je pokoja sitnica, primjerice, termalni senzori (izvrsno za noćno gledanje!), povećana je igrivost jer to sada nije samo šora robotima već imamo i strateško-financijski element. Vodite svoje financije, sami plaćate svoje osoblje, popravke, kupujete nove robote, zapošljavate nove vozače. Kroz misije se morate truditi zaraditi što više novca. Kako? Pa pazit ćete na stanje svoga robota da ne biste imali previše izdataka za popravke, a bitno je i sakupljati razbijene mecheve . U ovoj strateškoj varijanti igre morat ćete zarađivati novac, oprezno ga trošiti i ulagati jer ako bankrotirate, mrtvi ste, a ostanete li usred borbe bez streljiva, čeka vas isto. Ako naiđete na koju posebno tešku misiju, možete platiti još dvojici mechova da vas prate (čuvaju...). Zanimljivo je da misije nisu linearno posložene. Kakva će biti sljedeća uvijek zavisi od prijašnje. I kad opet počnete iz početka, igra će biti drugačija a, vjerujte, igrat ćete je opet...i opet...





NETSTUFFF....
http://kellnet.com/harley/netmech.htm
http://www.pacificnet.net/ćgunhed/mw2/mw2.htm
http://www.activision.com/
http://www.activision.com/mechmerc/index.html
http://rom.oit.gatech.edu/ćwillday/mw2/mercs/



Netmatch s Netmatchom!

Jedan od boljih aduta ovog Mech nastavka je sigurno i podrška za igru preko INTERNETA. Za to vam je potreban minimalno 14.4k modem i PPP veza. Kad to dvoje imate, logirajte se na neki od servera namijenjenih igranju preko mreže i uživajte u rješavanju velikih nepoznancima koje vas čekaju.

Svi Mech Warriori!

Prvi je bio MechWarrior 1. U doba svog izlaska bio je hit, a za današnje standarde ima lošu grafiku i zvuk, dok je igrivost i ideja na razini. Drugi je bio Mech Warrior 2. Najveća su poboljšanja bila vidljiva u grafici, koja je detaljno poboljšana baš kao i zvuk. Dodano je i nešto digitaliziranog govora. Nedugo potom izlazi njegov EXPANSION PACK: Ghost Bears Legacy. Za nj je važno reći da donosi mnoštvo novih misija i MECHova, a borbe se uglavnom vode u polarnim krajevima. Dodatno je poboljšana grafika, zvuk još više. Sljedeći u nizu je NET-MECH, verzija za igranje preko svih mogućih mreža. Naime, moguće je igrati preko LAN-a, Interneta (potrebna PPP veza), modema (min. 14.4k) i preko serijskog kabela. S tom verzijom došlo je do pravog igračkog buma Mecha na NET-u. Otvaraju se mnogi KALI serveri, igra dobiva svoju NEWSGRUPU (alt.games. mercenaries), kao i mnoštvo privatnih stranica posvećenih igri, koje su sadržavale najrazličitije CHEATOVE, editore, nove robote i.t.d. Kao posljednja PC verzija dolazi nam Mercenaries. U pripremi je i MechWarrior 3! Za konzole je izašla verzija MechWarrior 3050. u kojoj se sve događa 20 godina poslije. Nadamo se skorom završetku posla na Mechu 3!

Grand Finale!

Igra je savršenstvo ovoga žanra. Barem trenutačno! Inače, preporuka je jasna - nabavite je bili ili ne bili ljubitelj ovakvih igara!

Za kraj vas častimo malim CHEATOM. Stisnite CTRL+ALT+f. Igra će se čudno ponašati (neće vas pustiti u misiju), ali će vam javiti da ste je završili i u njoj zaplijenili napadačkog MECHA vrijednog oko 2 milijuna dolara. Tako možete činiti doklegod vam treba lova. Da biste nastavili normalno igrati, snimite poziciju i restartajte igru.

Veliki broj misija sastoji od prelaženja waypointa koji su obično dobro čuvani neprijateljski raspoloženim mechovima.



M2: MERCENARIES

Igrano na: PC P5/100, 32MB
Druge platforme: N/A

Zvuk	90%
Grafika	88%
Igrivost	91%

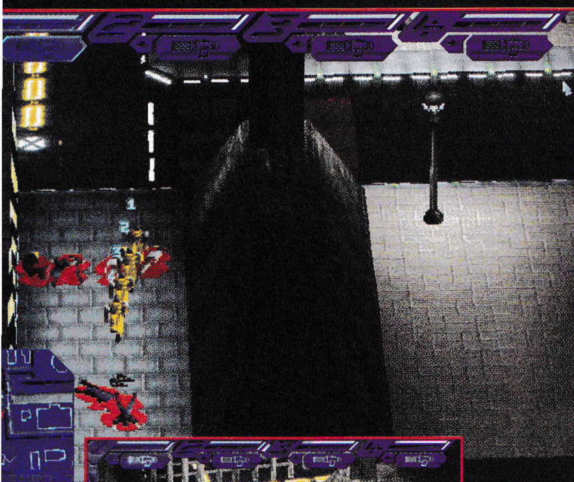
Activision

UKUPNO 91%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



Sačma... puške... rakete... kemijsko oružje... mozaični program HTV1... Sve ovo iskoristite (osim mozaičnog programa) na svojem (ne)prijatelju u Bullfrogovoj razbijačini godine koja donosi mnogo više od hrpice ispucanih čahura. Stiže Syndicate Wars!

Syndicate W

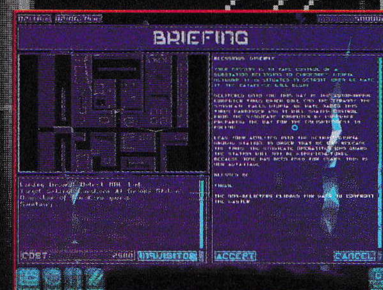


Ako ste Quake smatrali mračnim, pogledajte tek ovo. Syndicate Wars je toliko mračan da kad ga igrate morate upaliti svjetlo.

Bullfrog, Bullfrog, Bullfrog... nikada nas ne prestaju iznenađivati. Eto, napokon sam Shub Nuggaratha zabio pet metara pod zemlju, a već sam dobio novu inspiraciju za iskaljivanje bijesa u pravoj razvaljotini: dugo iščekivani nastavak simulacije usklađivanja političkih interesa - Syndicate Wars. Kako to? pitate se. Zar ova igra nije trebala izaći zajedno sa Dungeon Keeperom za Uskrs? Zar nije istinita ona priča da su Bullfrogov kreativni tim oteli vanzemaljci koji se oblače kao Josipa Lisac? Ne? E, onda su sve naše molitve uslišane i viša je sila ipak odlučila da i mi smrtnici dobijemo neku vrijednu igru iz bogatog repertoara gore navedene tvrtke, bez obzira što smo prvu informaciju glede njihovog skorog izlaženja dobili još početkom prošle godine. No, bez obzira na kašnjenje, Bullfrog je ipak održao svoje obećanje i ide šakom u glavu - izbacio je dva najnovija izdanja koja nikako ne mogu biti promašaj. Naime, Genewars je na police stigao istog dana kao i gore navedena igra.

Predizborna kampanja

Za početak recenzije prisjetimo se što je to zapravo Syndicate. Syndicate je akcijska strategija u kojoj ste vi vođa futuristične kriminalne organizacije koja se spletkama i nasiljem (vi ste zaduženi za ovo drugo) probija u svjetskoj hijerarhiji podržana posebnim postrojbama sastavljenim od bivših građana koji su postali sretni vlasnici friziranog Utopia chipa koji je superluksuznim kirurškim zahvatom (koji podsjeća



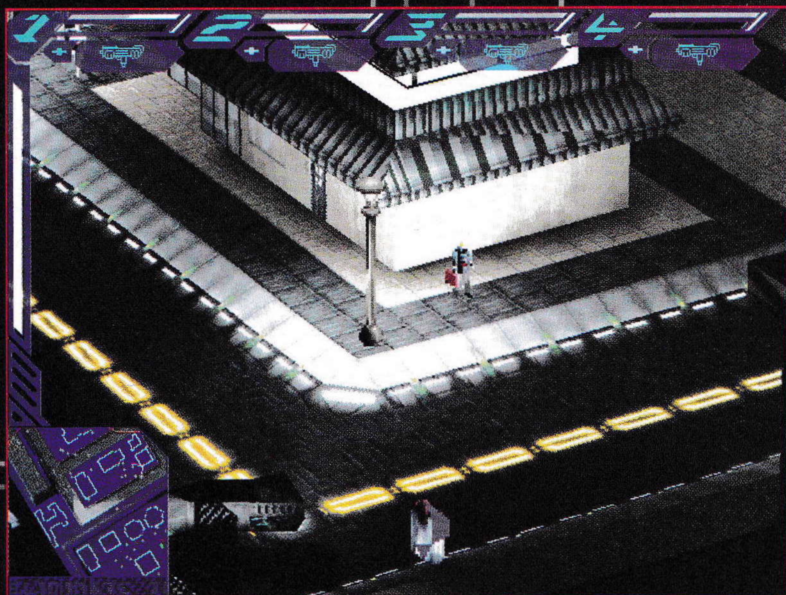
Prije svake kolja... misije pred vama je zadatak misije kojeg je više nego poželjno proučiti.

na klamanje) prilijepljen na lednu moždinu sretnog dobitnika, čime vlasnik upravljača koristi sirotog jadnika kao marionetu, kontrolirajući sve njegove funkcije pritiskom gumba (isto kao i kod Kola sreće).

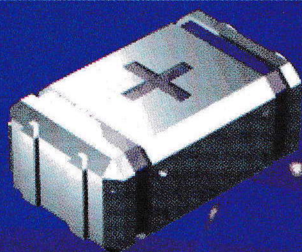
Jedan od glavnih problema s takvim državnim poretkom je taj što su za takav način kontrole masa zainteresirane i mnoge druge tvrtke, što izaziva sitne socijalne nemire koji uglavnom završavaju s desecima mrtvih. Drugim riječima, svijet je postao bojno polje velesila, a završna je borba vođena na atmosferskom procesoru smještenom na sredini Atlanskog ocena. Sve završava pobjedom Eurocorpa i njihovom potpunom svjetskom dominacijom. Ovdje završava prvi dio priče.

I tako, svijet je bio idila, cvijeće je raslo posvuda, nebo je bilo prekriveno rojevima leptira i letećih vjeverica, a ljudi su bili toliko sretni da su klinike bile pretrpane jadnicima koji su već imali grčenje mišića lica zbog neprestanog smijanja.

Da, tako je to bilo sve dok jednog mračnog dana nije upala napoznata grupa terorista koji su, bez obzira na kontrolu države sličnu

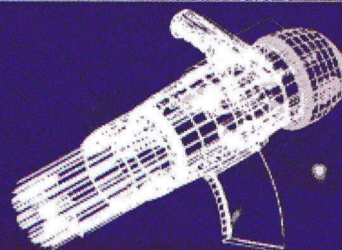


Kompletna destrukcija zgrada (koju ovdje ne vidite) nastanjenih sirotim neprijateljima tek je jedna od zabavnih stvari u Syndicate Warsu.









Praktički gomila opreme očekuje svakog potencijalnog upornog igrača (što znači vas!), s toga je bolje da je sad upozate, osim ako ne želite ostati bez obje noge i pokojeg vitalnog organa (za vas od životne važnosti, za neprijatelja tek raskomadani dijelovi mesa).

Wars

onoj u Orwellovoj 1984., uspjeli malom sabotažom ubaciti virus "Harbringer" u glavno kontrolno računalo koje kontrolira mase brišući sve njihove "krive" misli o Eurocorpu. Stoga je Harbringer uradio malo, ali dovoljno. Naime, on je gomile vlasnika običnog Utopia čipa promijenio u agresivce koji počinju pokazivati negativne tendecije prema Eurocorpu - oni izivaju javne nerede i preuzimaju čudnu religiju koju propagira (ne, ne radi se o krišnama) Church Of The New Epoch. Filozofija gore navedene crkve se sastoji u paranoidnom proglašavanju skorog smaka svijeta, a samo će izabrani (čitaj: fanatični pristaše) preživjeti katastrofu. Naravno, i oni počinju s konstrukcijom kibernetički pojačanih spodoba nazvanih acolytes. Acolytes izgledaju kao visoki svećenici opremljeni teškim naoružanjem.

Način komunikacije

Eh da, naoružanje.... Syndicate Wars predstavlja zbirku od 20-ak oružja na svakoj strani (svaka ima potpuno drugačija oružja). Osim toga, igra ima desetak autentičnih vojnih vozila za svaku silu. Razorna moć oružja koje koristite je vrlo velika - od uzija i statičnih defenzivnih emitera mag. polja koja odbijaju bilo kakvo djelovanje svima nam poznatih persuadertrona do nečeg što se u vojnim krugovima zove "precizno bombardiranje" ili "nuklearna glava" čime, zamislite, dižete u zrak blokove, zgrade, čak i gradove, a sve je to popraćeno jednom od najspektakularnijih ikad viđenih eksplozija u igrama ovog žanra.

Naravno, i umjetna je inteligencija puno bolja nego u prvom dijelu. Neće se ponoviti ono da nasred ulice izvadite ručni top, ljudi se razbježe, policija puca na vas, a kad spremite oružje, sve opet prelazi u idilu. Ako sad zapucate u policajca, možete biti sigurni da ćete prije nego što kažete "Santa Barbara" imati cijelu policijsku stanicu za vratom koja će bacati suzavac na vas, a ako vas ni to ne uspije zaustaviti, izrešetat će vas lakšim naoružanjem (dok im vlada ne odobri korištenje nečeg gadnijeg kad shvate da s tipom poput vas nema šale).

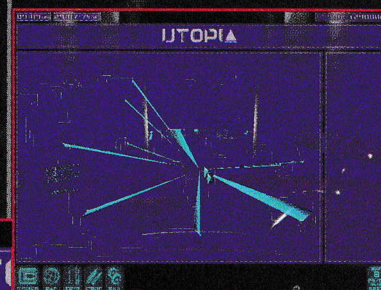
Što se tiče strana, u igri možete izabrati samo dvije dok u samoj

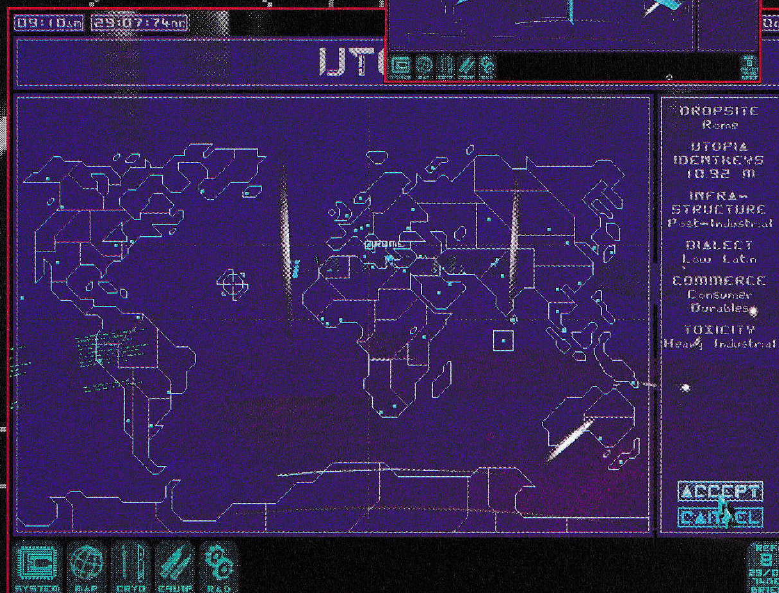
ALTERNATIVNO

Syndicate A što drugo nego prvi nastavak nesuđene trilogije o sindikalnim radnicima koji preuzimaju stvar u svoje ruke.*

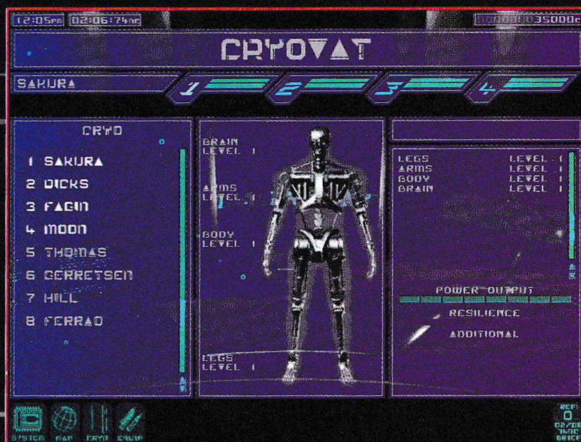
*Gender Wars * Ova real time strategija ako ništa drugo uči nas razlici između spolova. Prva i nadajmo se posljednja igra ove tematike.*

*Bedlam * Ova igra baš i nije slična prethodnicima, barem što se strateškog dijela tiče. Klasična pucaljka s ogromnim ekspozijama.*





Vaš ured je leglo svih vaših mudrih poteza koji će odlučiti o sudbini vaših neprijatelja.



borbi sudjeluje pet. Naime, osim Eurocorpa i Church Of The New Epoch, tu je i policija koja očajnički nastoji održati mir, motoristička banda i vojska (koja se u sukobe ubacuje tek kasnije, kad zagusti). Naravno, sve one drugačije reagiraju na protivnika, tako primjerice policija zna Eurocorpu progledati kroz prste dok su bande uglavnom pod utjecajem crkvenih persuadertrona koji su ih "prosvijetlili u izabrane". Vojska je, nažalost neutralna, iako i za nju ima lijeka (u obliku iznimno uvjeravajućih niskokalibarskih metaka). I tako, baš kad ste se počeli upoznavati sa situacijom, odnekud počinju nasrtati anarchoidi... Vratimo se nanošenju štete. Syndicate Wars je zanimljiv stoga jer je u njem moguće razoriti ama baš sve, od kioska do deseterokatnice. Da, dobro ste čuli. To što je Stallone radio u prošlih desetak godina, vi možete začas nadoknaditi i umnožiti s pedeset.

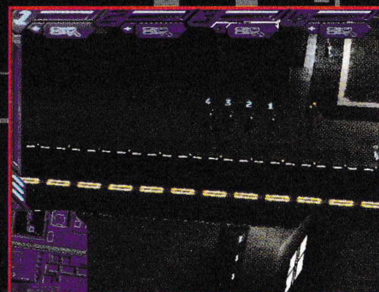
Oprema, oprema, oprema. Ako ikad zaželite nanijeti neusporedivo veću štetu, tu je vaša privatna klinika u kojoj čuda nastaju.

I da, točno je da na ulicama nastane fijasko čim nekome zviznete Psycho Gas pod grlo. Naime, to kemijsko oružje prouzrokuje kod građana poremećaje u ponašanju (najblaže rečeno). Drugim riječima, mase se nakon manje doze počnu boriti međusobno, policija šalje specijalce da srede problem, a vi možete obaviti u miru ono što ste željeli ili se slatko smijati.

Što se tiče tehničkog dijela igre, Syndicate Wars se ističe relativno brzim engineom koji se u niskoj rezoluciji na 5x86-133 kreće nevjerojatno brzo, ali kod eksplozija zgrada dolazi do manjeg usporenja, iako se i to može zanemariti s obzirom da pogled možete okretati oko sebe punih 360 stupnjeva, možete mijenjati i kut gledanja i širinu perspektive.

Što se tiče manevriranja u borbi, novim lakšim sustavom vašim je junacima dostupan pojednostavljen način kontrole kod kojeg se gotovo sve funkcije mogu izvoditi preko tzv. shortcutova. Na primjer, ako želite promijeniti ponašanje svih vaših agenata, onda samo jednome na gornjoj crti iznad health-bara desnim gumbom miša potegnite stat. Također je omogućeno i ručno uključivanje štita koji troši glavnu agentovu energiju te brzo ubacivanje u borbeni mod koji povisuje borbeni stat na maksimum, vadi oružje i sl.

No, osim jednostavnog sučelja, Syndicate Wars donosi i zanimljivost poput mogućnosti igranja preko modema. Da, djeco... vrijeme je da





onom dosadnom klincu iz kvarta koji vam je cijelo vrijeme tupio da niste sposobni prijeći prvu misiju vratite rafalnom paljbom.

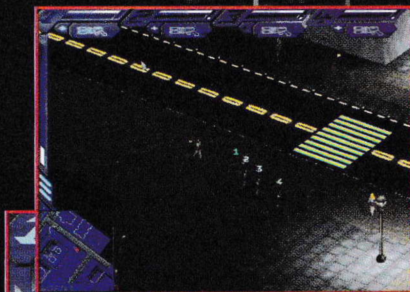
Možete igrati i u mreži s mogućnošću sudjelovanja i do dvanaest igrača.

Glazba u Syndicate Warsu je izravno s CD-a, pridodajmo još i prikladan Midi file kad započnete s uvjeravanjem protivnika da moraju leći na pod.

Syndicate Wars je, ukratko, Bullfrogovo remek-djelo koje će vjerojatno ostaviti duboke tragove u igrama ovog žanra. Njegova nezaustavljiva akcija i napetost daju tamnoj atmosferi mračne budućnosti još mračniji ton rijetko kad viđen u real time strategijama.

Ako mene pitate, ova je igra bolja od mnogih, iako i ima nedostatke (nekoliko nelogičnih vrsta oružja, pretjeranost koja zna prijeći u kič, što nikako ne spada u cyberpunk svijet).

No, bez obzira na to, imam neodoljiv osjećaj da će mnogi provesti noći uništavajući si očne kapilare uz ovog malog gada.





Ovo je mraaačan grad pun jadnika pod utjecajem friziranog Utopia čipa.



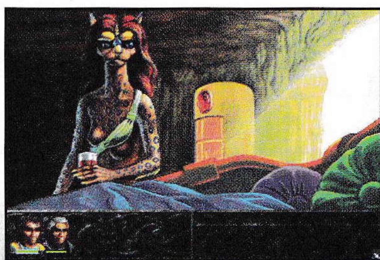
Albion

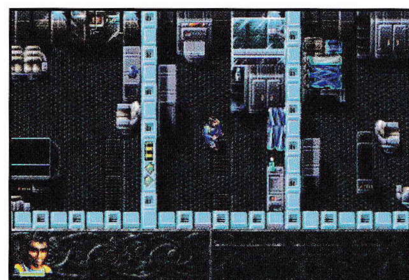
Dario Rakovac

Ljubitelji Ultima serije dočekali su ponovno pravu poslasticu... Dok se Originu s Ultimom 9 očito ne žuri, iz Blue Bytea nam stiže jedna od najljepših ovogodišnjih FRP igara...

Godina je 2227. Divovski brod-tvornica "Toronto" stiže do dalekog solarnog sustava. Misija mu je da se spusti na sirovinama bogati treći planet Albion. Vi ste Tom Driscoll, pilot malog shuttlea kojem će pripasti čast da prvi sleti na površinu pustog planeta. Šetajući nervozno brodom i čekajući veliki trenutak, saznat ćete da se dogodila nesreća u kojoj je poginuo tvrtkin predstavnik koji je trebao krenuti s vama. No, zamjena je stigla na vrijeme i sve je spremno. Ulazite u shuttle, opraštate se s vašom dragom Christine i krećete u nepoznato. No, približavajući se planetu, veze su naglo počele slabiti, motori su počeli pokazivati sve čudnije simptome i nije prošlo puno vremena, a vaš se vjerni shuttle počeo spušati brzinom nekoliko puta većom od predviđene. Nadljudskim naporom uspjeli ste povratiti kontrolu nad brodom, ali prekasno. Pred vama se ukazala bujna prašuma i vrlo tvrdo tlo. Po vrlo tvrdom slijetanju, nekako ste se izvukli iz broda i posljednje čega se sjećate je velika eksplozija koja će vam znatno otežati povratak na "Toronto". Budite se nakon dugo, dugo vremena. S vama je Rainer, znanstvenik kojeg ste trebali dovesti na prazni nenaseljeni planet. Osjećate se grozno i baš kad ste htjeli zaustiti prvo pitanje, u prostoriju ulazi vitko i gracиozno mačkoliko stvorenje. Pitanja je nestalo, ali u trenutku se panično počelo formirati novo... Gdje sam???









Svijet Albiona

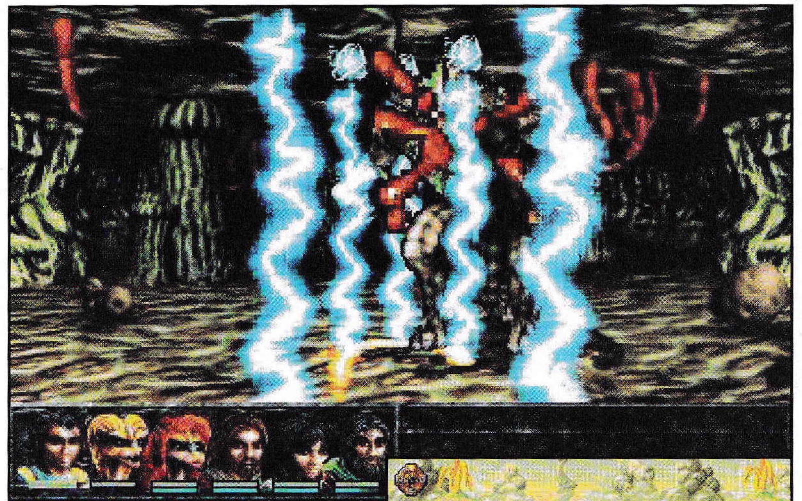
Svijet u kojem ste se probudili sve je osim pustog marsolikog planeta kojeg ste očekivali. Albion vrvi životom. Prekriven je gustim prašumama, gradovima u kojima ćete naći pripadnike vrlo inteligentne rase nalik našim mačkama, koja se naziva Iskaiima, ali bit će tu i bezbroj iznenađenja i opasnosti koje vrebaju iz svakog kutka. Osim toga, svijet Albiona je i vrlo velik. Čini ga nekoliko otoka naseljenih različitim kulturama koje ćete tijekom igre vrlo dobro upoznati. Broj likova koje susrećete u igri isto je tako velik i raznovrstan, a vaša se vrla družina sastoji najviše od šest članova koje treba vrlo pažljivo birati. Zajedno s njima otkrit ćete tajnu magije koja je na Albionu vrlo jaka, otkrit ćete da se na Albionu nalaze i Kelti koji su se tu, tko zna kako, našli prije puno godina. Tu ćete priču koja se, po riječima ljudi koji su stvorili Albion, sastoji od preko



Ovaj veliki žuti planet pred vama je Albion. Planet na kojem ćete uskoro započeti svoju veliku avanturu..

ALBION	
Igrano na: PC P5/166, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	70%
Grafika	76%
Igrivost	83%
Blue Byte	
UKUPNO	71%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	

U družini je uvijek korisno imati čarobnjaka koji svojim magijama s lakoćom zaustavlja i ovako opake protivnike.



150 000 riječi, otkrivati vrlo polako jer upravo u njoj leži sva snaga ove igre. Dok se većina današnjih FRP igara oslanja na masovno klanje i čisti hack and slash, pravo je osvježenje dokopati se igara poput Albiona ili Daggerfalla. Za razliku od onih prvih, te se igre zasnivaju na interakciji velikog broja likova koje u igri susrećete i na postepenom razvijanju osnovne priče protkane malim avanturicama koje produžuju vrijeme igranja i uživanja u tim virtualnim svjetovima. Te igre u potpunosti napuštaju sve zakonitosti vezane uz standardne FRP rase i klase i pokušavaju nam ponuditi nešto originalno i novo u nebrojeno puta viđenom okviru. Često se događa da ti pokušaji rezultiraju nepotrebnim kompliciranjem i ubijanjem igrivosti, ali spomenute igre uistinu idu korak dalje i uspijevaju nam dati nešto koliko-toliko originalno. U Albionu zato nema ni patuljaka, ni vilenjaka, ni zmajeva. Svi su likovi i čudovišta potpuno novi i originalni, svaki svoje određene osobnosti i stupnjem inteligencije. Ta raznolikost, povezana s velikim prostorom i spomenutom, detaljnom pričom, interakciju i otkrivanje ne svodi samo na otkrivanje terena nego i povijesti i rasa, što Albionu daju posebnu draž.

Način borbe je napravljen vrlo pregledno, sve se odvija u potezima, tako da imate potpunu kontrolu nad svime što će vaši likovi činiti u slijedećoj rundi.



Igranje Albiona

Što se same izvedbe tiče, Albion je i tu na vrlo visokom stupnju. I opet, za razliku od većine, u njem se isprepleću klasični 2D pogled odozgo i danas standardni 3D pogled iz prvog lica. 2D sučelje vrlo je pregledno kad se krećete po kućama i nepoznatim terenima u divljini dok vam prekrasni 3D dio omogućuje da iz prvog lica uživate u podzemnim pećinama i gradovima. Jedna od zanimljivosti vezanih uz Albion je sustav borbe. Navikli smo da svom liku nešto stavimo u ruku i kliknemo mišem po ekranu, pokušavajući ubiti ono crno ljigavo čudo koje ne izgleda kao da ima najbolje namjere. Ovdje, srećom, stvari stoje drugačije jer je borba izvedena u tzv. šahovskom stilu i odvija se kroz poteze. Taj vam način borbe omogućuje da protiv različitih zvijeri koristite različite taktike, što općenito gledano, tom dijelu igre daje puno veću dubinu i borbu ne pretvara u nužno i, najčešće, vrlo dosadno zlo. Osim toga, taj vam sustav daje i opciju napuštanja bojišta i traženja sigurnijeg puta, što klasičnim hack and slash stilom nije bio slučaj. S tehničke strane, Albion krasi vrlo atmosferična glazba i prilično vjerni zvučni efekti. Grafika je u visokoj rezoluciji i vrlo je detaljna. Istina, velik broj boja koji će vam put otežati snalaženje jer se nećete moći pronaći na ekranu, ali ništa nije savršeno. Kada čovjek bolje promisli, Albion strahovito sliči starim FRP avanturama kakvih se sjećamo iz davnih amigaških dana, dana kada su dobre igre prepune lijepe grafike dolazile na 5 DD disketa, umjesto pet CD-ova, prepunih grafike i zvuka, bez trunke originalnosti ili igrivosti. Bili su to lijepi dani. No, Albion je dokaz da još







uvijek postoje ljudi koji znaju kako se rade dobre igre. Dobre, ali i one koje rade na nečem što se ne naziva ultra high-end računalom. Albion će bez ikakvih problema raditi na sasvim prosječnoj 486-ici s 8 MB i 2x cd driveom. Svi znamo da to nije kvaliteta kojom se danas velik broj igara može ponositi. Mene je osobno strah i pomisliti kakve će zahtjeve, jednom kad se konačno pojavi, imati nova Ultima. No, što je tu je. Volite li FRP igre, Albion je stvar koju definitivno ne smijete propustiti. Još je jedan daleki svijet upravo tu, nadohvat ruke i čeka samo vas da otkrijete sve njegove tajne...



Atlanta 1996 Soccer

Patrik Pencinger

Još jedan nogomet... Znači li to da se US Gold na velika vrata vraća u svijet igara nakon dužeg razdoblja mirovanja? Pročitajte!

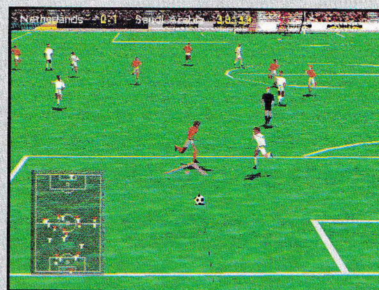
Godinu 1996. jamačno su obilježile Olimpijske igre održane u Americi. Uglavnom, sve sa pečatom Olimpijade ove se godine prodavalo. Naravno, to su znali i zlatni dečki U.S.Golda, američke softverske tvrtke, te su izbacili olimpijski nogomet u rekordnom roku, stoga su uočljivi, neki manji propusti, ali i oprostivi.

Po čemu se razlikuje od ostalih nogometa?

Ovaj nogomet ima mnoge (ali ne i sve) kvalitete svojih prethodnika (npr. Fife96 ili Actua Soccera). Igra malo kašljuca u grafici... Naime, stječe se dojam da je igra u orginalu rađena za nisku rezoluciju, a da je SVGA, koja je sada već standardna, samo na brzinu "sklepana". Nije neoprostivo, ali kvari ukupni dojam... Također smo zamijetili sitne anomalije kod okretanja izbornika u SVGA modu, iako postoji i mogućnost da je probleme činila naša grafička kartica (S3 TRIO 64+ 2Mb) pa dodajte nekoliko postotaka grafici ako je kod vas sve u redu. Što se brzine tiče, ona je sasvim zadovoljavajuća u SVGA modu sa svim detaljima (oko 20 fps) na Pentiumu 100 sa pomenutom grafičkom karticom. Nažalost, na 486-icama jedino je rješenje za normalnu igru niska rezolucija. Nadalje, igrači su predstavljeni vektorskom grafikom (nažalost bez tekstura). To je jamačno bolje riješeno negoli u FIFI, gdje su igrači ostvareni pomoću spriteova. Mada tako na statičnim slikama izgledaju daleko ljepše, metoda vektora tek u kretanju pokazuje svoje prave strane. Malu trokutastost likova nadoknadit će vam kristalno čista



Mnoštvo pogleda iz najrazličitijih kuteva kamere daje vam potpuni pregled cijelog terena. Zanimljivo je da vam kamera može biti namještena tako da je cijelo vrijeme centrirana na lopti ili da, kako je prirodnije, malo kasni za loptom.



grafika i glatki pokreti. Jedino je, mišljenja smo, grafičko rješenje igrača bilo bolje u Actua Socceru (gouraud sjenčanje...). Velikoj ocjeni grafike doprinose različiti pogledi kamere. Naime, može se birati između vertikalne, horizontalne ili izometrijske perspektive (ukoso), a sve se to može kombinirati sa 6 različitih kutova pogleda kamere (s kutom se mijenja i ZOOM) i 3 načina praćenja lopte, što nas dovodi do 62 različita pogleda na igru. Vjerujte, više nego dovoljno!

Što se zvuka tiče, u ovoj igri nema ništa novoga, ali je sve na razini. Tu je već neizbježni komentator...ovaj put gotovo savršeno riješen i teško ćete prepoznati razliku između pravog i kompjutorskog. Tu je i već tipično urlanje publike, suca,

ALTERNATIVNO

***FIFA '96* * Zakon svih nogometa... 4 igrača na jednom računalu, mrak grafika, zvuk... hit!**

***Actua Soccer* * Nogomet definitivno najljepše grafike (oni izbornici prokleto podsjećaju na Silicon Graphics).**

***Sensible Soccer* * Najzarazniji od svih nogometa još od vremena Amige (i sada ima mnogo Amigaša koji se satima guštaju na Sensibleu). Ubojita igrivost i nenadmašiva baza podataka o timovima, a tu je uključena i cijela Hrvatska liga!**





igrača...sve u svemu nema zamjerki.

Načini igre

Pozabavite li se malo duže igrom ove egzibicijske utakmice, vrlo brzo će vam dosaditi. Stoga su napravljenja 3 moda igranja. Prvi je ARCADE i predstavlja pojedine utakmice. Drugi je OLYMPIC i upravo se njime ovaj nogomet razlikuje od drugih. Na izbor su vam sve nogometne reprezentacije koje su nastupale i na Olimpijadi (nema Hrvatske...). Igra se u 4 skupine, a zatim pobjednici idu dalje i igraju u kupu.

Treći je način klasična liga...(LEAGUE).

Igram ja, igraš ti?

Jedna od glavnih vrijednosti ove igre je njena igrivost. Vrlo ćete lako naučiti igrati. Loptu vodite s četiri tipke, što doprinosi iznimno dobroj kontroli. Također su lako izvedivi i neklasični, šminkerski potezi npr. skakanje za loptom glavom, udarac iz škarica, startovi... Lopta vam se "lijepi" za nogu, što možda nije najrealnije rješenje, ali je vrlo, vrlo primamljivo.

Sitnice oblikuju cjelinu

Valja pomenuti nekoliko sitnica koje su uglavnom poboljšale dojam o igri. Npr. postoji prilično razrađena REPLAY opcija. Možete se kretati kroz cijelu utakmicu tipkama poput onih na videorekorderu, možete snimiti utakmicu ili njene ulomke, možete rotirati, zumirati i pomicati kameru u svim smjerovima. Još jedna sitnica koje nas se dojmila: možete birati stadion. Na izbor su vam svi stadioni kao i na Olimpijadi.

Možda bi još trebalo spomenuti nedostatak mogućnosti igranja preko modema i mreže...no, obećali su i to u sljedećoj verziji...

Kupiti?

Ako namjeravate kupiti nogomet, ovo bi moglo biti dobro rješenje. No, možda se ipak radije odlučite za FIFA 96 ili Actua Soccer.

ATLANTA 1996 SOCCER

Igrano na: PC P5/100, 16MB

Druge platforme: N/A

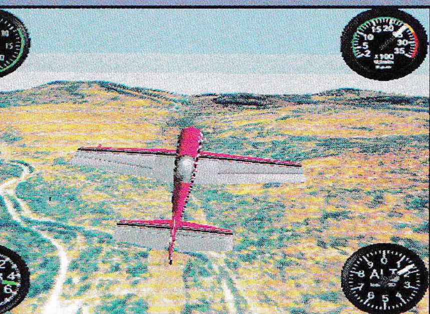
Zvuk	84%
Grafika	73%
Igrivost	78%

U.S. Gold

UKUPNO 75%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



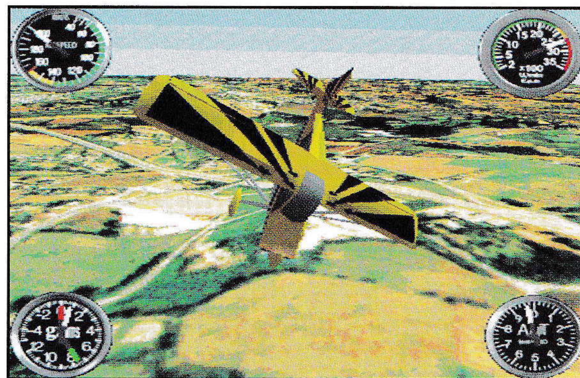


Flight Unlimited Win95

Patrik Pencinger

Ljubitelj ste letenja, no baš nemate karakteristike pilota? Užasavate se masakra koji vlada svijetom zrakoplovnih simulacija? Želite igru u kojoj možete samo letjeti i uživati u krajoliku? Looking Glass Technologies je dobar odabir!

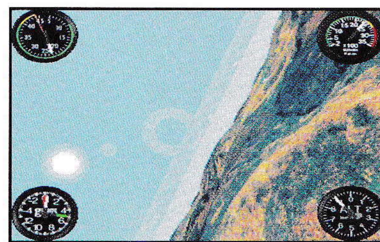
Ne tako davno (prije nekoliko mjeseci) izašla je prva inačica ove igre. Tada je to bila jedina igra (osim, naravno, legendarne petorke Flight simulatora) u kojoj je osnovni cilj bio pilotiranje, bez imalo nasilja, i uživanje u krajoliku. Igra je u svijet simulacija unijela nov način mapiranja teksture terena, najrealniji dosad. Sada je izašla nova inačica, namijenjena samo 95-ici (stara se nije baš najbolje trpjela s Win 3.1, skoro da nije ni radila, dok je u DOS-u najviše problema stvarao SHARE programčić kojega ste trebali REMirati ako ste željeli igrati; zanimljivo je i to da stara verzija radi bolje pod 95-icom!). Vanjskih razlika između njih gotovo da i nema, možda je jedino grafika malo ušminkanija. Ono najvažnije je u samom engineu igre.



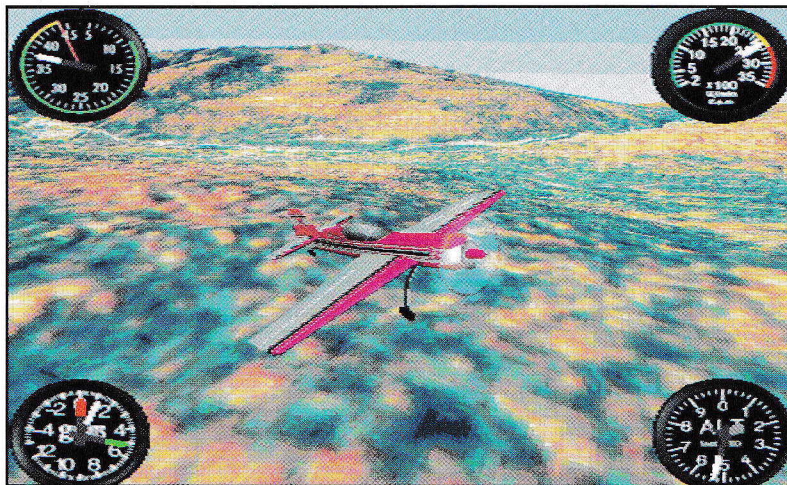
Svaki početak je težak pa će vam se često događati i ovakve strmoglave situacije.

Pa...zavirimo malo pod haubu...Grafički je dio igre ubrzan. Kako programeri tvrde, najveća zasluga toga ubrzanja je korištenje DirectX drivera. Igra sada podržava i hardversku akceleraciju pri čemu i na 486-ici u visokim rezolucijama postiže zavidnu brzinu (brojkama...oko P90-ice!). Iako je grafika dosta domišljato uređena, pri najvišoj rezoluciji ni P166 nema snage da sve glatko prikaže.

Zanimljivo su programeri Looking Glass Technologiesa riješili odabir opcija. Flight Unlimited je uveo nešto doista novo (hmmm, barem u ovom



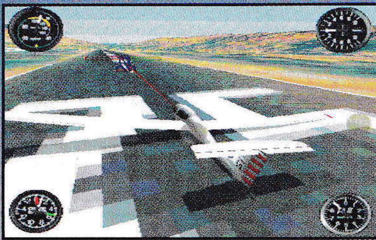
dijelu igre). Naime, na početku ste u virtualnoj prostoriji DOOM (ili Wolfstein) stila. Iako se pazilo na detalje, ne može se reći da je brzina baš zavidna. Inače, DEFAULT rezolucija toga screna je 320x400 i ona je nepromijenjiva. Tipkom F1 prebacujete se na puni ekran, zrakoplov birate samo pogledom na nj, a kad vam dosadi trenutačna karta, dođete do globusa i klik... Ako vas je zamorilo letenje i žudite za dobrim starim krvavim šorama, možete okušati sreću na automatu na kojem se vrti TEKKEN 2. Hmmm, možda bi ovo ipak bilo previše, nažalost ništa od toga. Morate se zadovoljiti ekranom rezolucije 10x10 i gledati kako se dvije kockice "tuku"...

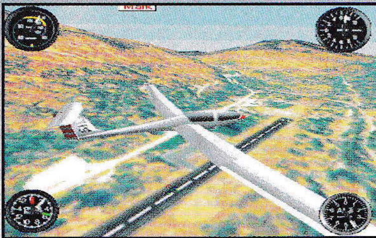


Izuzetno detaljna grafika zrakoplova i krajolika najveći je adut ove igre. Možda je još ljepše od leta promatrati zrakoplov izvana.

Mala abeceda letenja

Ako vam baš nikako ne ide letenje, imate čak i malu letačku školu.





Vrlo dobra stvar, pogotovo za početnike. Letite, a instruktor vam govori točno što činiti, objašnjava čemu služe pojedina krilca, kako se izvršavaju pojedini manevri...

Bit neograničenog leta

Glavni cilj igre, letenje, ma koliko audio-vizualni dio igre bio napredno napravljen, s vremenom dosadi i želite još nešto. Da bi vam udovoljili, napravljena su još dva dodatka igri, tzv. HOOP COURSE i akrobatsko letenje. HOOP COURSE - cilj vam je proći kroz zamišljena "vrata" i zrakoplovom izvesti svojevrsni zračni slalom. Promašena vrata donose vam kazneno vrijeme. AKROBATSKO LETENJE, možda i najzanimljiviji dio igre. Upozoravam vas da je nemoguće izvesti gotovo ijednu akrobaciju bez joysticka. Letite uz zamišljeni zrakoplov i oponašate ga u letu. Što vjernije, to bolje.

FLIGHT UNLIMITED W'95

Igrano na: PC 486/100, 16MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	80%
Grafika	88%
Igrivost	60%

Looking Glass

UKUPNO 71%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



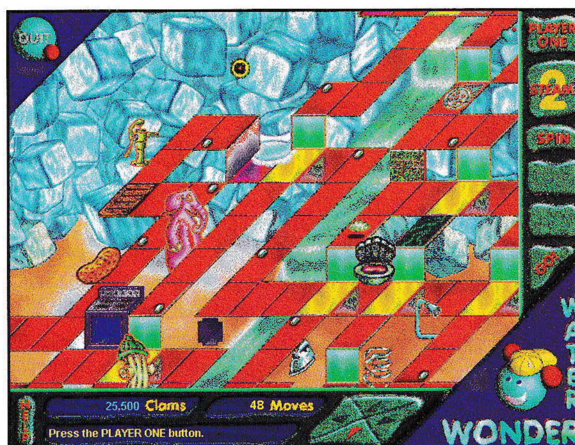
Water Wonder

Miroslav Puljiz

Digital Playground. Nova i, za većinu ljubitelja igara, nepoznata softverska tvrtka predstavlja nam svoju novu igru. Water Wonder je vrlo zanimljiva i dobro zamišljena igra koju mogu istodobno igrati i do četri igrača.

Ponekad nas naoko nezanimljive i nerazumljive igre mogu i više nego iznenaditi. Dobra rješenja (grafički i idejno), taktiziranje i sitne mozgalice dobro nam dođu, nakon sati provedenih u mračnim hodnicima ili u mlataranju potivnika, to je pravi odmor i odlična zabava. Water Wonder je upravo jedna od takvih igara.

Prvi put kad sam je zaigrao nisam shvatio bit ove igre pa sam odmah odustao. Nakon dan-dva sam ponovno zaigrao, ali sad mi nije bilo jasno zašto se pretvaram u vodu, led ili nešto drugo. Shvatio sam da moram dobro razmisliti u što ću se pretvoriti prije nego povučem potez. Odmah na početku odabirete s koliko ćete igrača igrati, a nakon toga hoćete li se međusobno natjecati ili protiv računala. Cilj vam je doći do kraja i sakupiti što više bodova i tako igru završiti na što višem mjestu u high scoreu.



Pretvarajući se u led, spužvu ili vodu, ići ćete po nivou koji ima više podnivoa tj. više ekrana i tako stići do kraja. Primjerice, ako se nađete kod radijatora, morate se pretvoriti u vodu i ispariti te se tako prebaciti na drugo mjesto. Ako budete led, otopit ćete se i postati voda, a gdje ćete završiti vidjet ćete i sami.

Za vrijeme igranja dobivat ćete razne bonuse kao npr. Pig bonus, Birs bonus i tako osjetno povećati bodovno stanje.

Igra Water Wonder je vjerojatno napravljena za nižu starosnu dob, izvrsna je za manju djecu, ali je zanimljiva i starijim igračima jer je dobro načinjena idejno, grafički i zvučno. Igra na hard disku zauzima oko 20 Mb, a minimalnu konfiguraciju ćete doznati pročitate li tekst do kraja. Vjerujem da će vam se svidjeti i barem neko vrijeme zadržati uz vašeg limenog ljubimca.

WATER WONDER

Igrano na: PC 586/166, 24MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	62%
Grafika	68%
Igrivost	66%

Digital Playground

UKUPNO 70%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 4MB





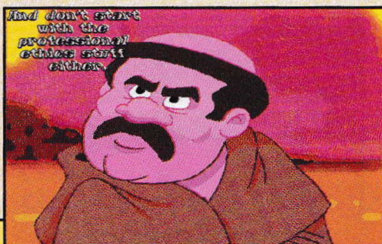
3 Skulls of

Arizona 1866. Divlji zapad u svojem najgorem izdanju. Nemoćni je starac ubijen zbog vrijednog predmeta koji prevozi. Taj grozni zločin ostao bi nezamjećen da se vi niste našli na mjestu događaja. Umirući, starac vam je povjerio svoju tajnu i vi krećete u potragu za bogatstvom i osvetom...

Lutajući Arizonom, iznenada čujete hice. Nakon kraćeg penjanja na obližnji brežuljak, podno sebe ugledate stravičan prizor; tri razbojnika uhvatila su nekog trgovca iz zasjede. Starac, iako ranjen, još se nije predavao pa se jedan od njih spremao ubiti ga. To niste mogli mirno promatrati te ste s nekoliko dobro odmjerenih hitaca natjerali razbojnike u bijeg. Starac je bio pri svjesti, ali je svaki čas mogao umrijeti. Od njega saznajete o velikom blagu Tolteka, koje se nalazi negdje u blizini. Za njegovo pronalaženje trebaju vam tri zlatne lubanje, a starac ima samo jednu. Druge su dvije, vjerojatno, u obližnjem samostanu ili indijanskom selu. Starac vas moli da mu date bočicu s lijekom, ali mu vi zabunom dajete preparat za rast kose(!?) i on umire.

Znajući da će se razbojnici vratiti, žurno uzimate lubanju i odlazite prema gradu. Diveći se zlatnoj lubanji i razmišljajući kako doći do preostale dvije i ogromnog bogatstva, pogađa vas metak. Gubeći svijest, shvaćate da ste bili neoprostivo glupi i neoprezni.

U bolnu stvarnost vraćaju vas glasovi. Dva se fratra svađaju nad tijelom poginulog trgovca; jedan ga želi pokopati, a drugom se žuri jer treba pronaći zlatnu lubanju.



Fasciniran uvodom, krećem u nepoznato. Dobro, nije baš sasvim nepoznato jer je način na koji dajemo naredbe i kontroliramo naš lik gotovo isti kao i kod nekih drugih poznatih avantura (Secret of the Monkey Island, Last of the Tentacles...). Nekoliko nam zgodnih sitnica pomaže brže birati naredbe. Kad mišem pokažemo na neki predmet ili osobu, automatski će biti izabrana naredba go to, a look će, ako smo pokazali na predmet, ili talk, ako smo pokazali na osobu, biti zatamnjeni. Ako biramo neki predmet iz izbornika, bit će selektirana naredba use. Naravno, klikom možemo izabrati bilo koju drugu naredbu. Dvostrukim pritiskom na desnu tipku miša znatno ubrzavamo kretanje lika jer se na taj način preskače hodanje i lik je odmah tamo gdje smo označili. Igra ima i kartu smještenu odmah do inventara na kojoj će biti upisane sve dosad otkrivene lokacije. Na početku ćete imati označen samo kanjon u kojem je ubijen trgovac, ali vašim uspješnim traganjem, na karti će ubrzo biti i groblje, šuma, vodopad, samostan, tvrđava Apache, Big town i indijansko selo.



Prokleti razbojnici! Pogodili su vas kad ste se najmanje nadali, i još ste pali na glavu.

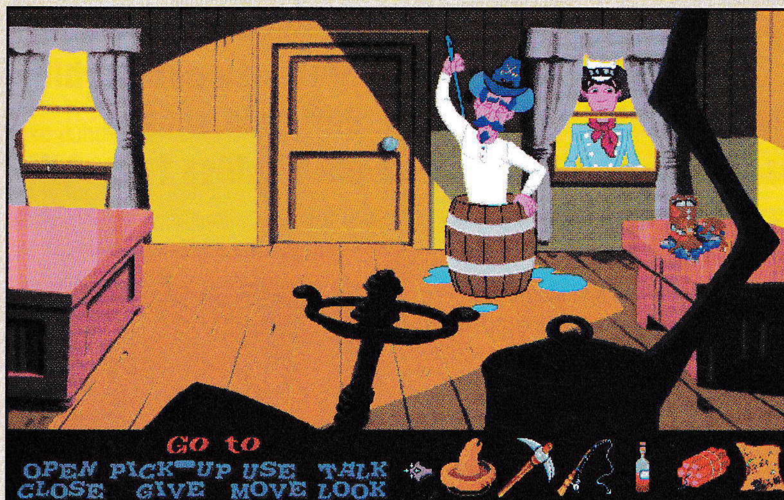


U najboljoj nakani dajete djedici lijek, a on nezahvalnik umire.

Za početak je najbolje otići u grad i razgovarati sa stanovnicima koji će vam zadati dosta muke. Pokušajte zapamtiti što više od tih "nevažnih razgovora" jer će vam to kasnije itekako pomoći pri rješavanju brojnih problema koji vas očekuju. Kod nekih razgovora morate dobro promisliti što reći jer od dobro vođenog razgovora ovisi vaše daljnje napredovanje. Tako ćete uvjerljivim laganjem lokalnom razbijaču dobiti slobodan ulaz u saloon i postati jedan od "privilegiranih". Svaki je predmet važan pa dobro pregledajte mjesta na kojima se nalazite ne želite li da vam se dogodi što i meni; nakon podužeg lutanja i očajavanja što se ne mogu maknuti s mrtve točke, pronašao sam uzrok svojih

the Toltecs

Luka Mihaljević



patnji: čavao zabijen u jednu drvenu posudu, a ja sam ga na početku igre ocijeni nevažnim. Ništa nije nevažno! Ono što vam se sad čini bezveznim poslije će dobro doći jer je većina predmeta međusobno povezana i bez jednog od njih nećete moći iskoristiti ostale. Tako je, primjerice, dobivanje ječma za viski povezano s cijelim nizom drugih radnji. Morate natjerati američkog senatora da s indijancima popuši lulu mira, zatim mladice ječma, koje ste pronašli u jednoj posudi kod indijanaca, negdje zasaditi. Najlogičnije mjesto za sadnju ječma je groblje, zar ne? Za sadnju vam treba kramp, koji ste uzeli još na početku igre, i magična bočica koja proizvodi kišu. Kiša i vrlo plodno tlo pomoći će da ječam brzo naraste i da ga možete koristiti. Pitam se samo zbog čega je baš na groblju zemlja najplodnija ?

Za svaki slučaj, isprobajte sve što vam padne na pamet bez obzira koliko vam se to činilo ludim ili smiješnim. Tko zna, možda vam se posreći.

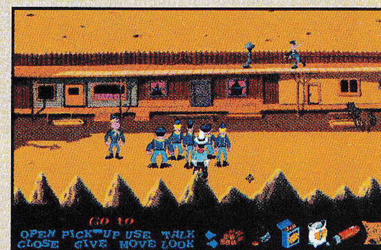
Što više napredujete, to će biti teže držati sve pod kontrolom jer u igru ulazi puno novih likova i lokacija. Nakon dan-dva neigranja morat ćete ponovno proći neke dijelove i prisjetiti se sitnica koje "život znače". Zato bi bilo najbolje prije pokretanja ove igre nabaviti nekoliko paketa Red bulla i ne ići u školu dok avanturu ne privedete kraju. Odmah nakon toga možete početi igrati novu, koja bi se zvala "kako opravdati sve izostanke i nadoknaditi propušteno gradivo".

Igra je zaista zarazna, osobito avanturistima, iako će se vjerojatno svidjeti i kroničnim ovisnicima o Doomu, Dukeu, Quakeu i sličnim "masakrima". Ako ništa drugo, ovoj će se igri barem veseliti vaš monitor jer će vam konačno prikazati koju miroljubivu scenu i samo nekoliko kapi krvi u cijeloj igri.

Ah da, skoro sam zaboravio. Igra ima i romantike, pa se tako možete upustiti u ljubavnu avanturu s jednom mladom gospođicom. Prije nego vam mašta počne raditi, doznajte nekoliko rečenica o toj dami. Dakle, ona potiče iz bogate i utjecajne obitelji toga kraja. Dotična i njena majka osnovale su Klub za borbu protiv alkohola pa je njihovom zaslugom točenje i konzumiranje alkohola zabranjeno u cijelom okrugu (valjda i kolače rade bez ruma). Ako vam to ne smeta, sigurno će vam smetati ovo: gospođica "baš nije privlačna", pa je bila sretna što je vas uspjela tako brzo osvojiti. U prvi je mah čak pomislila da ste pijani, iako ste vi, na vašu žalost, bili potpuno trijezni. Ako vam ni to ne smeta, imat ćete sretan obiteljski život s vašom "zanosnom ženom" i njenom dragom majkom. Sretno !

Igra dolazi na CD-u i povrh kvalitetnih animacija i odlične SVGA grafike vlasnicima zvučne kartice nudi mogućnost slušanja dijaloga među likovima.





3SOTT

Igrano na: PC P5/100, 16MB

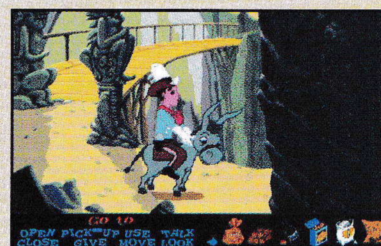
Druge platforme: N/A

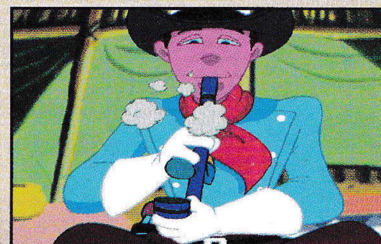
Zvuk	76%
Grafika	87%
Igrivost	84%

Warner Interactive

UKUPNO 85%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB





Nakon što ste s Indijancima popušili lulu mira...



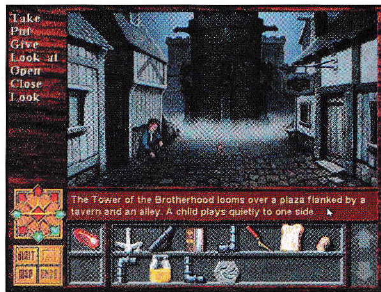
... možete im se pridružiti u veselici organiziranoj posebno za tu prigodu.

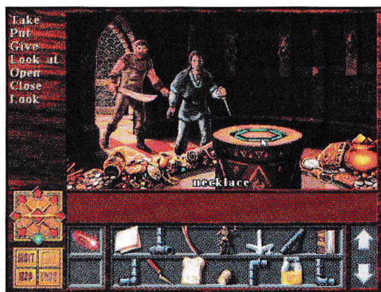


Death Gate

Danijel Bižić

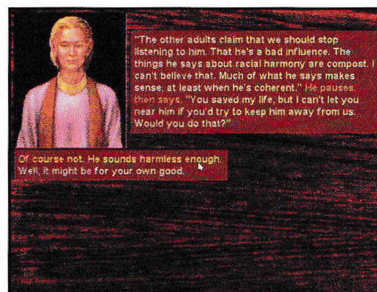
Nekoć davno svijetom su vladale dvije rase, sartani i patryni. Bili su moćni poput bogova i stalno su se otimali za sljedbenike. Pošto su patryni bili u tom uspješniji, sartani su, koristeći snažne čarolije, razdijelili svijet na pet dijelova i zarobili patryne u labirintu.





U rješavanju avanture morat ćete se poslužiti raznim podlostima i na pauka namamiti ubojite muhe, stražare zatvoriti u trezor, ili manipulirati zombijima. Ali cilj, u ovom slučaju, opravdava sredstvo.

Jedan od osnovnih elemenata dobre avanture je dobra priča. Nažalost, baš to mnogim avanturama nedostaje pa je jasno da i uspjeh kod takvih igara izostaje. Stoga je kuća Legend odlučila načiniti igru zanimljive radnje te je zatražila pomoć popularnih književnika. I eto, dobili smo Death Gate. Margaret Weis i Tracy Hickman poznati su mnogim ljubiteljima fantasy literature po svojem učešću u stvaranju veličanstvene DRAGONLANCE sage, a neki su možda čuli i za njihov ciklus romana pod imenom "The Death Gate Cycle" prema kojem je i rađena ova avantura. Vi ste pripadnik rase patryna i zovete se Haplo. Vaša je rasa već tisućljećima zarobljena u labirintu punom raznoraznih gladnih nakaza. Tolike godine patnje natjerale su mnoge na pokušaj bijega, ali nitko nije u tome uspio osim moćnog čarobnjaka Xara. Ohrabreni njegovim uspjehom, odlučili ste i vi pokušati. No, to



Princ vilenjaka želi osvojiti ljudsku princezu. Samo mu vi možete pomoći.

vam ne bi uspjelo da se u odlučujućem trenutku nije pojavio Xar i pomogao vam. Vaš je zadaća pomoći pripadnicima svoje rase tako da pronađete dijelove svjetskog pečata i reformirate svijet. To nije nimalo lako, potrebno je proputovati kroz četiri elementa u kojima žive ljudi, vilenjaci i patuljci koji nisu nikad ni čuli za patryne.

Patryni su svojedobno bili vrhunski čarobnjaci, ali su godine u labirintu učinile svoje, te je ova velika umjetnost postala gotovo zaboravljena. Vama ne preostaje ništa drugo doli obnoviti svoju magičnu moć čitajući knjige iz kojih ćete naučiti nove čarolije. Bacanje čarolije je vrlo jednostavno: složite čarobne rune u određenu kombinaciju ili izaberete već gotovu čaroliju i "puf!".

Svi likovi u Death Gateu govore, a glumci koji su im posudili glasove potrudili su se da što vjernije dočaraju nagluhog patuljka, zombie-bakicu ili senilnog čarobnjaka. Igra je puna detaljnih opisa i opširnih razgovora, što stvara ugođaj koji imamo čitajući knjige, pa će se nekima ovo možda učiniti pomalo dosadno. Ako ste nestrpljivi, radije nabavite neku pucačinu jer tamo ionako nije važno tko koga i zašto ubija.

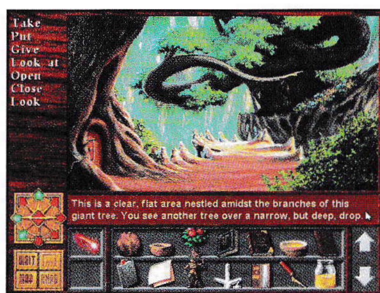
Najzabavniji likovi u cijeloj igri su







Kao svaki pravi junak, morate ubiti zlog zmaja. Nažalost, ovaj zmaj je otporniji od onih iz legendi, tako da ćete se morati malo pomučiti.



stari, senilni čarobnjak Zifnab i njegov lijeni zeleni zmaj. Vjerujte, Zifnab je tako duhovit da svaka njegova izjava tjera na smijeh. I tko bi onda pomislio da je taj senilac zapravo sartan, odnosno vaš neprijatelj. Naravno, tu je još i grupica patuljaka koja cijeli život održava nekakav stroj ne znajući čemu on uopće služi, ili napušteno selo u kojemu su preostali samo zombiji koji vrše svoje dnevne dužnosti misleći da su živi. Ali to su dijelovi priče koje morate sami otkriti i upoznati.

Grafika je priča za sebe. Okoliš kojim putujete i likovi koje susrećete tako su lijepo nacrtani da je svaka slika malo umjetničko djelo.

Ovako dobre avanture nismo imali već dugo, tako da je Death Gate pravo osvježenje. Nažalost, radnja je prilično linearna, ali taj je nedostatak zanemariv. Igra dolazi na jednom CD-u, a zahtjevi su nevjerojatno mali. Stoga mi još jedino preostaje preporučiti je svim avanturistima!

DEATH GATE

Igrano na: PC 486/80, 8MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	85%
Grafika	88%
Igrivost	86%

Legend

UKUPNO 85%

Min. konfiguracija: PC 386/40, 4MB

Striker '96

Ljubiteljima nogometa ova igra neće biti izazov jer malo je u njoj novina. Striker '96 je zanimljiva igra samo najvatrenijim igračima.

Miloš Vlaisavljević



Očite su razlike između Strikera 95 i Strikera 96. Krenimo redom: Striker 95 zainteresirao je javnost dobrim idejama koje i nisu bile baš najbolje realizirane. Posebno je bio zanimljiv team editor u kojem ste igračima mogli birati izgled lica, boju kože. Velika je novost bilo igranje u dvorani (indoor game). Znači, nije se igralo na aut i korner, što je puno napornije. Očekivali smo da će Acclaim ove stvari dotjerati do savršenstva, ali... Striker 96 nije promijenio pogled, ali je teren dosta sužen, pa tako više nećete moći puno "driblati", već ćete jednostavno naveliko zaobilaziti protivničke igrače. Jačinu udarca lopte određujete dužinom držanja tipke. Korner je teže izvediv jer je teško pogoditi pravu jačinu udarca, a najbolje je loptu ubaciti na drugu stativu. Slobodni udarci su druga priča, način šuta ovisi o udaljenosti od gola. Ako ste bliži centru nego protivničkom golu, trebate pucati lobom. Najbolji je način zabijanja golova visoka lopta u šesnaesterac i onda neka napad učini ono što je odavno trebao. U obrani, vjerojatno, nećete imati problema jer startovima u trbuh možete zaustaviti svakog protivničkog igrača. U ovakvom načinu igre, nažalost, mogu uživati samo sadisti, a ne pravi igrači. I ne samo da postoje takvi dugi i grubi startovi već ih možete i reprizirati.

Igru, kao i većinu novijih nogometa, prati komentator koji i nije baš blagoglagoljiv, i jedino što zna je dobro urlati. Ugodno je iznenađenje najbolje dorađeno dvoransko igranje, tj. mali nogomet. Znači smanjen je teren i broj igrača.

Acclaim se dosta hvalisao ovom igricom poglavito zbog zadovoljavajućih animacija u koje su programeri uložili mnogo truda, ali animacije ne smiju biti najbolja strana ovakvih igara. Ne usuđujem se porediti ovu igru s izvrsnom Fifom i Sensibilom jer je daleko iza njih. Grafička animacija je izvrsna, ali da igrači ne bi bili kockasti i da biste igrali u visokoj rezoluciji, treba vam Pentium sa 16 Mb rama.

Zaključujem: ovo je igra samo za nogometne ovisnike dok će ostatku svijeta biti potpuno nezanimljiva.

STRIKER '96

Igrano na: PC 486/66, 8MB

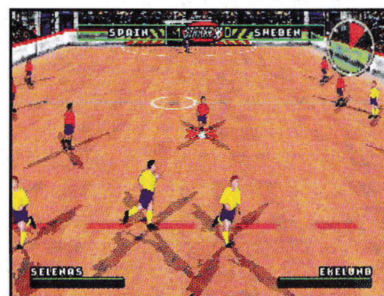
Druge platforme: N/A

Zvuk	31%
Grafika	64%
Igrivost	57%

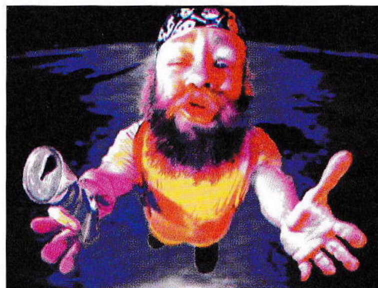
Acclaim

UKUPNO 53%

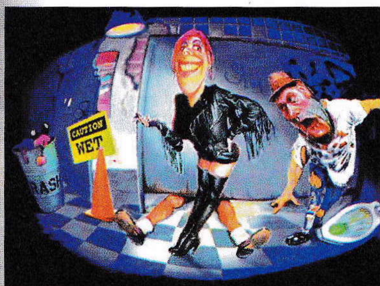
Min. konfiguracija: PC 486/50, 8MB







Ne, ne, ovo nije još jedan ovisnik o alkoholu. Ovo je standardni izgled ovisnika o Road Rashu.





Roditelji vam ne žele kupiti motor iako ste obećali da ćete voziti pažljivo i bolje učiti? Sljedeći džeparac uložite u Roadrash i uživajte u ludim brzinama, bježanju od policije i kršenju svih mogućih propisa bez kaznenih bodova. O učenju ćemo drugi put...

Road Rash

Luka Mihaljević

Roadrash je još jedna igra napravljena za Windowse 95. Instalacija je vrlo jednostavna, pokrenite igru i izaberite jedan od tri ponuđena načina igranja. Trash mode je za one koji ne mogu iščekati miris spaljenih guma i vjetar u kosi - najbrži način startanja igre. Kad izaberete stazu, jedino što morate učiniti je čvrsto stegnuti joystick i krenuti u ludu vožnju. Big game mode je zapravo prava igra. Osim što je vožnja puno teža nego u trash modu, možete se družiti i sa suvozačima od kojih ćete dobiti i dobrih savjeta. Kad sakupite nešto novca, možete (morate) kupiti bolji motor jer napredovanjem kroz igru staze će postajati teže i zahtjevnije. Dobro slušajte što vam ti vaši "prijatelji" govore jer ako se kojem od njih zamjerite, čuvajte se, znaju biti opasni.

Trke vozite vrlo prometnim cestama Amerike pa, osim što vas mogu udariti auti koji vam dolaze u susret, možete se zaletiti i u neku zgradu, što nije baš zdravo. Svaki pad s motora odnosi vam dragocjeno vrijeme - kad padnete, morate se do motora i vratiti, što također košta nekoliko sekundi. Tijekom vožnje sretat ćete razna smetala kao što su npr. pješaci, koji prelaze cestu baš kad vi prolazite. Nitko vam ne brani da ih pregazite, samo naprijed! Bilo bi dosadno bez policije koja vas juri kad prekoračite dopuštenu brzinu. Za njih postoji poseban recept: kad za vama ide motorizirani policajac, malo usporite da vas jadnik može sustići, a kad se nađe uz vas, počnite ga udarati. Svejedno dali nogom ili rukom. Ako vas mlatne pendrekom, pokušajte mu ga uzeti i tucite ga bez milosti (nek' vidi kako je to).

Tek kad gospodin redarstvenik padne s motora, mirno nastavite vožnju. Osim pendreka, možete od kojeg motoriste "pokupiti" i lanac, koji je posebno zgodan za jedan brzi udarac u glavu. Nemojte se previše posvetiti mlaćenju drugih motorista jer će vam se većina njih osvetiti prvom prilikom. Ako previše padate, može vam se dogoditi da zbog kvara na motoru morate propustiti sljedeću utrku, a time i mogućnost zarade. Novcem kupujete bolje motore, ali i plaćate kazne, ako vas policija uhvati. Od motora možete birati rat bikes,



Superbrza i dinamična vožnja izmamit će osmjeh na usnama svakog ljubitelja akcije. Ako ste pomislili da vam samo određena pića daju krila (zbog reklame ne možemo navesti niti jedno), prevarili ste se... i Road Rash, daje vam krila!

DRUGO MIŠLJENJE

Snažni motori i brza jurnjava glavni su aduti Road Rasha. No, to smo već nebrojeno puta vidjeli, pa su momci iz Electronic Artsa dodali malo lanaca i ostale dodatne opreme koja, na ovoj cesti, život znači. Luka je ovu igru isprobao na PC-u i iznio svoje zaključke, no moram priznati na PSX-u ova igra izgleda bolje, brže, agresivnije i teže. PSX verzija dobiva veliki plus jer se može na jednom PSX-u igrati udvoje. Normalno i PC verzija ima svoj adut u rukavu, a to je mrežno igranje do čak 8 igrača. U svakom slučaju, bilo da posjedujete PC ili PSX (ili možda Sega Saturn na kojem ova igra izgleda približno identično PSX verziji), ovu igru morate svakako nabaviti. Ako vam se moji dojmovi ne čine vjerodostojnima pogledajte slike iz igre i zaključite sami!

Silvano Bucić

Gradske ulice vrve staricama koje prelaze cestu na označenim i neoznačenim mjestima. Tu dolazite na red vi i vaš motor od 500KS. Zajurite se brzinom od 200 na sat i pregazite bakicu. Tako joj i treba kad ne gleda lijevo i desno prije nego li prelazi cestu.



sport bikes i super bikes (ukupno 15 vrsta) - njihovi nazivi dosta govore o njihovoj kvaliteti.

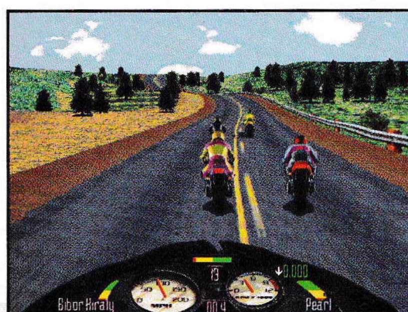
Izbor staza nije velik, ali kad završite jednu od njih, sljedeći put ta ista staza više neće biti tako lagana - postat će duža, a vaši će suparnici voziti bolje. Predbilježbe za staze se vrše u Der Panzer klubu, gdje na oglasnoj ploči uz svaku stazu imate i njezin kratak opis i dužinu za nivo na kojem se nalazite.

Prije i poslije svake trke možete pogledati oko 25 minuta snimljenog video materijala koji se brine za pravu atmosferu.

The City je staza koja vas vodi kroz (kako autori kažu) najljepši grad na svijetu. Tu je mnogo pješaka, sporih taksija i visokih zgrada. Ostati čitav, prava je umjetnost.

The Peninsula je staza puna policajaca koji njome patroliraju i ako je prođete bez plaćanja kazne, možete se doista pohvaliti pred drugim motoristima.







Pacific Highway prolazi uz more, nije baš prometna i nema puno policije, ali zato obiluje uskim tunelima, oštrim zavojima i visokim planinama. Možete se i okupati u moru, ali vam to ne savjetujem - jedini je način da se okupate, sletiti sa ceste.

Sierra Nevada je staza kojom ćete se provozati s užitkom, ali ako slučajno sletite s ceste, najvjerojatnije ćete udariti u drvo.

Napa Valley je omiljena cesta vikendaša pa je puno sigurnije voziti lijevom stranom nego se desnom maltretirati sa starčekima koji spavaju za volanom. Posljednji ponuđeni način igranja je Mano a mano, odnosno multiplayer mode.

Igra se može igrati u mreži, modemom (najmanje 28.8K) ili null modemom. U igri možete mijenjati grafičku rezoluciji, birati glazbu ili konfigurirati komande koje se koriste tijekom igre. Naravno, postoje i standardne save i load opcije.

Autori preporučuju Pentium na 120 MHz i quad speed cd-rom, a tu preporuku shvatite ozbiljno ako želite uživati u svim blagodatima ove igre.

Već smo navikli da nas Electronic Arts i Papyrus razvesele kvalitetnim i dobro obrađenim igrama, a to im je uspjelo i ovaj put. Za sve ljubitelje motosporta, ova bi igra trebala biti jedna od prvih na listi božićnih darova. Igra je užitak za sve koji su se zaželjeli malo prave zabave.

ROAD RASH

Igrano na: PC P5/100, 16MB

Druge platforme: PSX, Saturn

Zvuk	75%
Grafika	79%
Igrivost	83%

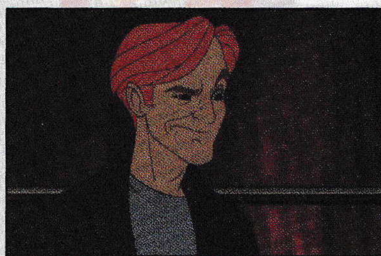
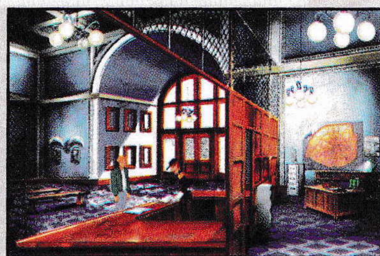
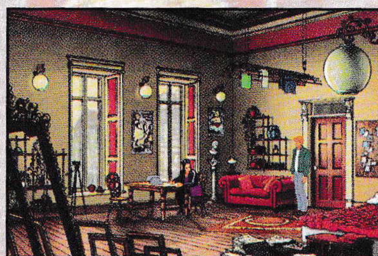
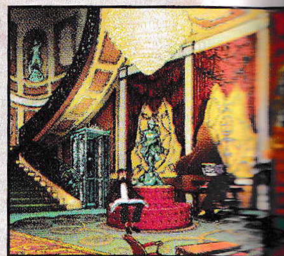
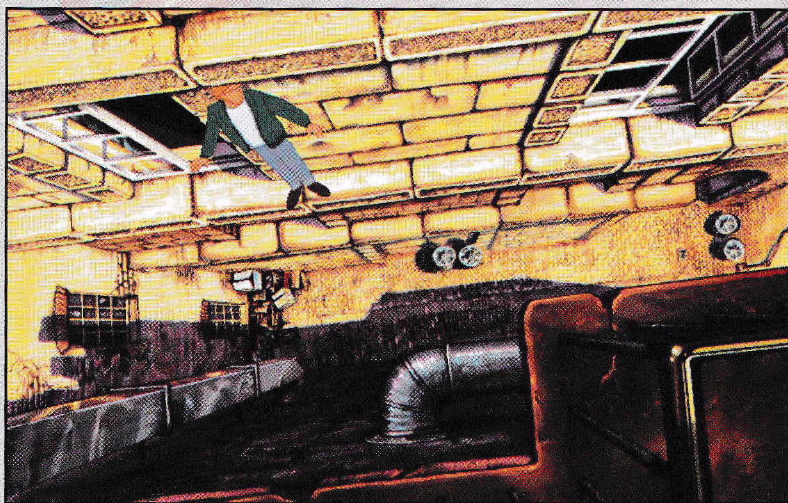
Electronic Arts

UKUPNO 81%

Min. konfiguracija: PC P5/75, 16MB



Mislili ste da medvjedima ne smijete davati hranu? Bolje da se na brzinu predomislite, dok nisu pojeli vas.

Ne možete ući u sobu? Tko kaže da se u sobu ulazi jedino kroz vrata!?

DRUGO MIŠLJENJE

U potpunosti se slažem s Dariom da je Broken Sword perfektno realizirana avantura. Što se tiče grafike, ona je dovedena do savršenstva, a posebnu čar daje joj činjenica da je isprva realizirana ručnim crtanjem. Broken Sword će zasigurno visoko kotirati na top ljestvicama diljem svijeta. Do pojave Monkey Islanda 3 (čiji je izlazak samo pitanje godine 97. ili xx), Broken Sword će zadovoljiti sve istinske ljubitelje avantura.

Vedran Relić

P.S. Kako mi je trenutačno upereno Silvanovo oko i prst u moje ekstremitete kako bih napisao što bolje ovo drugo mišljenje, znajte da je ova moja izjava dana pod "prisilom" te da uopće nije objektivna. Igra je turbo dobra.

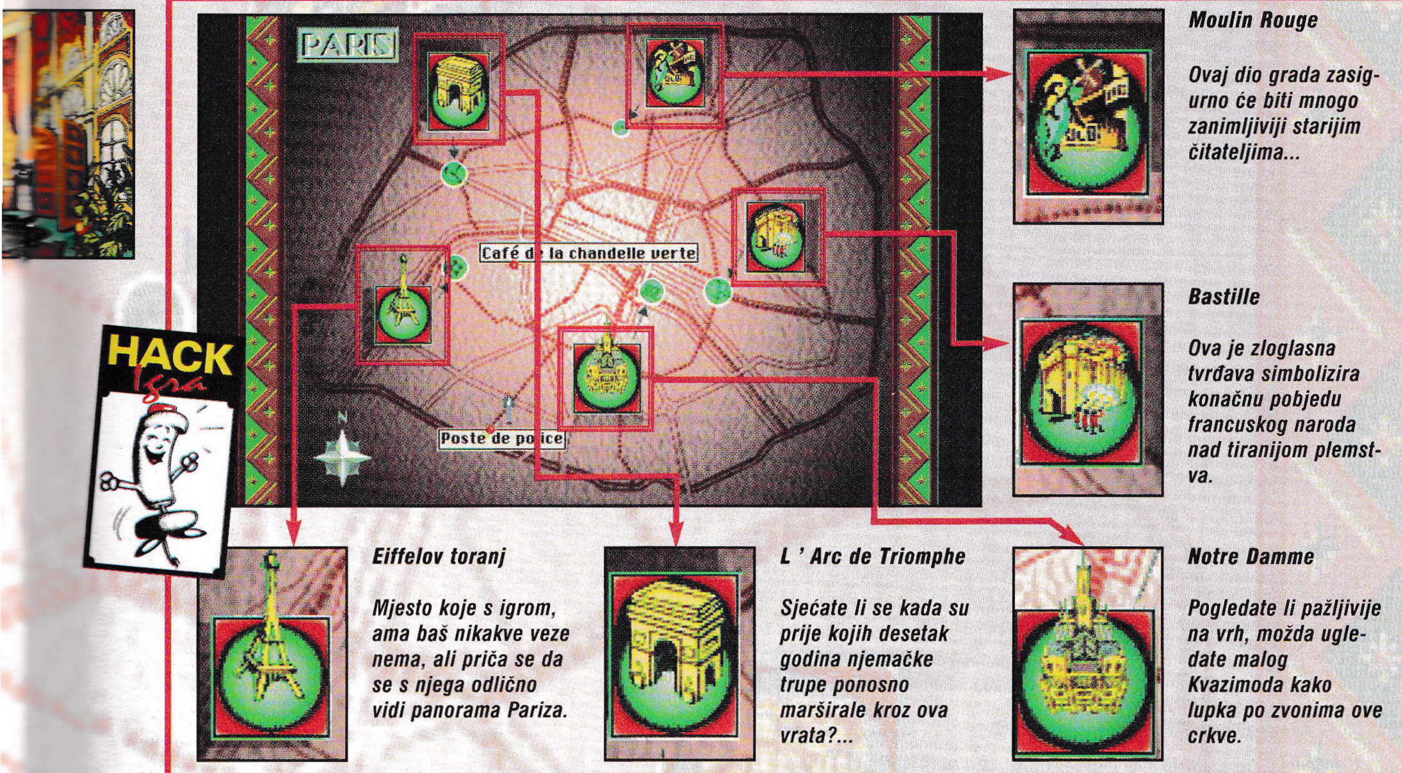
Broken Sw

Amerikanac u Parizu... Prošlost i sadašnjost isprepletene... Legenda o slomljenom maču... Dodate li još lijepu grafiku i par CD-ova, pred vama je igra koja bi vrlo lako mogla postati najljepšom avanturom ove godine - Broken Sword!

Šetajući mirnim pariškim ulicama, ne baš raspoloženi George Stobbard razmišljao je o svojoj nesreći, i ove je godine stigao u Pariz prekasno i ponovno propustio koncert Jean-Michel Jarrea. Toliki put uzalud, tugovao je George. No, tada je, krajičkom oka, spazio zanimljivo odjevenog klauna kako ulazi u obližnju birtijicu. Heh, eto sreće, da vidimo što mladac zna, pomisli George i krene prema bircu. U tom trenutku, klaun je brzinom munje izletio van i prije nego se siroti George uspio snaći, odjeknula je strahovita eksplozija, a sljedeće čega se naš junak sjeća je ulična lampa s kojom se, i ne htijući, strahovito zbližio. Zatim je stigla i policija. Završivši s ispitivanjem, inspektor se zahvalio Georgeu i savjetovao mu da ode kući. Vidjevši da policija ne kani ništa učiniti, mladi se George odlučio, kao i svaki "pravi i izvorni" amerikanac, prihvatiti posla.

Vaša avantura počinje...

Ovako nekako počinje uvod u Broken Sword, igru koja bi se bez imalo pretjerivanja mogla nazvati pravim crtanim filmom. U njoj ćete preuzeti ulogu mladog Georgea Stobbarda i pokušati otkriti stoljećima čuvanu tajnu nestanka jednog od najpoznatijih viteških redova, templara. Potraga koja će početi u Europi, odvest će vas diljem svijeta, a kad i to ne bude dovoljno, morat ćete se vratiti u prošlost jer ondje je skrivena tajna i ključ rješenja današnjih zbivanja. Priča oko koje se Broken Sword vrti jedna je od ponajboljih u zadnje vrijeme. Za razliku od velikog broja avantura koje nam sve češće nude tek pregršt digitaliziranih scena i glasova,



Moulin Rouge

Ovaj dio grada zasigurno će biti mnogo zanimljiviji starijim čitateljima...

Bastille

Ova je zloglasna tvrđava simbolizira konačnu pobjedu francuskog naroda nad tiranijom plemstva.

Eiffelov toranj

Mjesto koje s igrom, ama baš nikakve veze nema, ali priča se da se s njega odlično vidi panorama Pariza.

L ' Arc de Triomphe

Sjećate li se kada su prije kojih desetak godina njemačke trupe ponosno marširale kroz ova vrata?...

Notre Damme

Pogledate li pažljivije na vrh, možda ugledate malog Kvazimoda kako lupka po zvonima ove crkve.

word

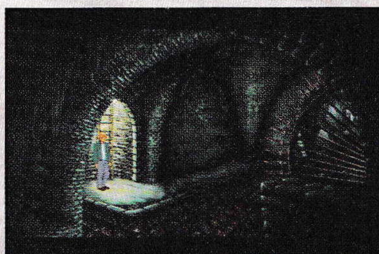
ario Rakovac

Broken Sword ima i priču i izvedbu. Grafika je u potpunosti u visokoj rezoluciji, a scroll ekrana, ono što ljudi iz LucasArtsa nikada neće svladati, savršeno gladak. Glazbu je skladao jedan od vodećih britanskih kompozitora Barrington Pheloung za kojeg mogu reći da je načinio vrlo dobar posao te se pred njim mogu posramiti i legendarni Lucasovi iMuseovi. Atmosfera, koja je i inače jako dobra, glazbom je dovedena do savršenstva. Inače, u Broken Swordu sve su lokcije (nekih osamdesetak) crtane rukom. Nekima će se to danas, u vrijeme digitalizacijskih trendova, činiti zastarjelim ili nerealnim, ali pitate li mene, tvrdim da samo jedna od prekrasnih slika iz ove igre ima nemjerljivo više duše i topline od cijelog Riddle of Master Lua ili neke slične igre. Broken Sword nas vraća tradicionalnim igrama poput Monkey Islanda i Sam 'n' Maxa... , igrama koje su stvorile žanr grafičkih avanture.

Point and click

Što se tiče samog načina igranja i sučelja, ono bi se moglo nazvati naprednim point and click sustavom. Razlika je u tomu da nemate standardni set open/close naredbi, koje ćete svaki put do besvijesti isprobavati na svakom predmetu, već vam igra sama daje do znanja čime što možete ili ne možete raditi. Dovoljno je dovesti pokazivač smjera do određenog objekta i vidjet ćete možete li ga otvoriti, uzeti ili što drugo njime učiniti. Takav sustav radnju čini prilično linearnom i ne pruža puno mogućnosti za zastranjivanje, što igru, možda, čini prelaganom, ali ovdje je barem većina zagonetki na onom stupnju težine koji vam neće





dopustiti da se njome prošećete tijekom jednog popodneva, a neće vam opet zadati ni previše glavobolje. Pored toga, igra je prepuna dijaloga koji najčešće ne vode ničemu, ali su barem duhoviti. No, priča je, kao što sam već rekao, prilično široka i moja vam je preporuka da sa svim likovima pričate što više jer, iako će vam hrpa beskorisnih rečenica često ići na živce, saznat ćete i korisnih stvari i to







Jesen je u Parizu. Žuto je lišće stvorilo romantičan ugođaj na njegovim ulicama. Naoružani jedino cvijećem, krećete u posjet lijepoj novinarki.

baš kad se najmanje nadate. Naravno, morat ćete biti oprezni, u suprotnom vas, kao i mene, čeka "divno" iznenađenje. Broken Sword ima još jednu zanimljivost; u igri možete i poginuti! Da, kod starog dobrog Lucasa to nije bilo moguće. Tamo ste mogli činiti što ste htjeli i sve isprobavati bez ozbiljnijih posljedica. Riječju, niste mogli zaglaviti toliko da uspješno rješavanje igre postane nemoguće. Ovdje će vam par metaka promijeniti mišljenje i kad se, kao ja, krenete tući po glavi zato što ste prije pola sata zaboravili snimiti poziciju, sjetit ćete se ovih redaka. Pazite stoga što radite, a da biste lakše započeli, evo par savjeta...

Kako početi?

Na samom početku popričajte s vrlo zanimljivim predstavnicima reda i zakona. Kako nakon toga nećete biti puno mudriji, i kako impresivne

BROKEN SWORD

Igrano na: PC P5/166, 16MB

Druge platforme: N/A

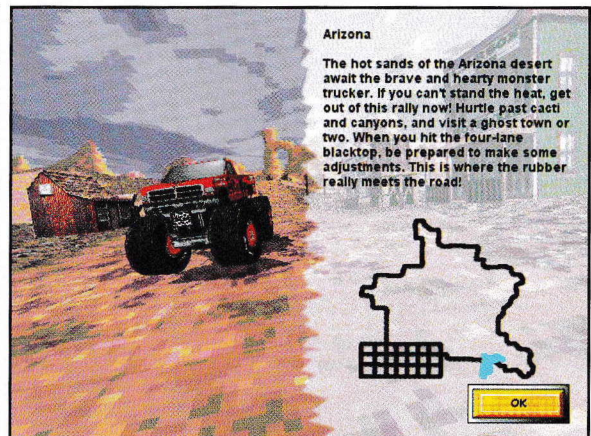
Zvuk	88%
Grafika	95%
Igrivost	90%

Revolution / Virgin

UKUPNO ... 91%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB, CD

metode inspektora Rossoa možda nisu i najučinkovitije, većina posla bit će opet na vama. Posljednje čega se sjećate bilo je da je klaun izletio iz birtije i odjurio prema tamnoj uličici. No, jedino je mogao pobjeći kroz kanalizaciju. Pokušate li vi nešto slično, otkrit ćete da je poklopac pretežak za takav pothvat. Sjetit ćete se da ste na ulici primijetili nerazgovorljivog pripadnika radničke klase, koji u kutiji ima krasne alatke, ali je i strastveni kockar, a u novinama koje ste pokupili napisano je ime konja i broj trkališta... Sad imate potreban alat, spustite se u kanalizaciju, prošećite kanalima i pronaći ćete mnoštvo dokaza koji će upućivati na to da je klaun zaista prošao tim putem. No, po izlasku iz kanalizacije srest ćete simpatičnog djedicu koji je vidio kako netko izlazi, ali taj netko nije bio odjeven kao klaun. Starac vam ništa više neće htjeti reći, ali ako se predstavite kao inspektor, saznat ćete zanimljivosti koje će vam pomoći u otkrivanju identiteta ubojice. Presretni, odjurit ćete do policije koja će vas, naravno, proglasiti ludim i ponovno vam preporučiti da se vratite kući i malo odspavate. Heh, kako da ne... Sjećate li se lijepe novinarke koju ste upoznali na mjestu zločina? Možda ne bi bilo loše nazvati je i reći joj što ste otkrili...



Kratak opis i karta staze bit će vam od velike pomoći. Pažljivo ju čitajući saznat ćete karakteristike staze i prema njima prilagoditi karakteristike automobila.

Monster Truck Madness je realistična simulacija, a vi ste u ulozi vozača najsnažnijih vozila na svijetu. Vozite ih punim gasom i gazite njima, pa sve tako do cilja! MICROSOFT je pri izradi ove igre surađivao s BIGFOOT kompanijom koja se bavi baš tim, kod nas nepoznatim, 'sportom', tako da je ponašanje vozila najvjernije moguće.

O čemu je zapravo riječ?

Pristupajući ovoj igrici, svi smo bili pomalo suzdržani. Microsoft ovo, Microsoft ono. Sad se guraju i u, nama igračima, sveto područje... Zar ga neće obeščastiti? Već pri samoj instalaciji, počinju se obistinjavati naše najcrnje slutnje. Javlja da joj je potrebno min. 24 Mb rama. Naravno, zadovoljit će se i sa VIRTUALNIM, ali to sve ide na štetu brzine izvođenja! No, što se više udubljujemo u igru, shvaćamo da prokleta stvar i nije tako loša. Kad smo otkrili nekoliko trikova za ubrzanje prikaza, uslijedilo je oduševljenje. Igra je prokleto aditivna i nismo se ni snašli, a već smo igrali sat vremena! Nema tu nikakve posebne grafike ili zvuka (daleko od toga da su loši) već samo iznimno realan osjećaj vožnje, leta, okretanja u letu, gaženja naslaganih automobila...

Inače, igru možete igrati na četiri načina. Prvi je DRAG. Riječ je o kratkoj stazi, utrka se odvija u zatvorenom prostoru, a vrhunac je gaženje naslaganih automobila. Drugi je način CIRCUIT. Vozite kratkim zatvorenim stazama. Broj krugova je od 5-20, ceste su prečice.

Treći je način RALLY, možda najprivlačniji. Trka se odvija na velikoj stazi, samo jedan krug. Vozi se lijepim krajolicima, a okolni scenarij je iznimno raznolik i privlačan.

Još postoji i TOURNAMNT, koji ujedinjuje gornja tri načina. Kod trke je novost što se možete kretati bilo kojim smjerom, znači, niste

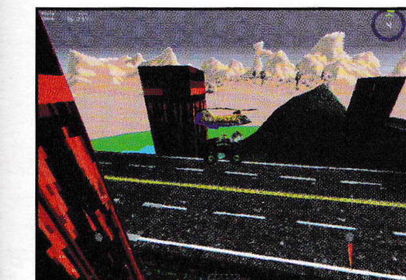
Microsoft uskoro ulazi u svijet igara i nakon nekoliko odličnih naslova kreće prema samom vrhu najboljih proizvođača.

Monster Truck

Patrik Pencinger

ograničeni na cestu i uski predio oko nje, već možete sami izmišljati prečice, rezati zavoje preko brda... Najbitnije vam je proći kroz 5 checkpointova na svakoj stazi.

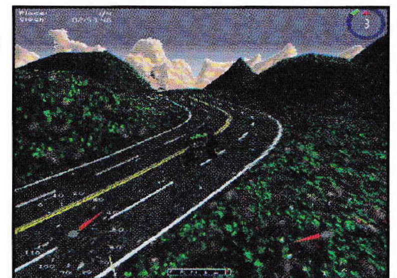
Za one koji beš nisu vični upravljanju MONSTER kamionima, postoji pomoć u vožnji. Tako vam računalo može stiskati gas, kočnicu, mijenjati brzine. Predlažem vam samo automatsko mijenjanje brzina! Da vam ne bude dosadno tijekom utrke, pobrinut će se komentator (digitaliziran je orginalni komentator Monster Truck trka) govoreći vam bitne obavijesti, a ako vam je i on dosadan, svaka staza ima svoju glazbu, za koju moramo priznati da pridonosi ugođaju dobre i brze vožnje, a kad već spominjemo vožnju, evo vam i nekoliko trikova kako bi ona bila ugodnija i brža. Da biste poboljšali performanse vašeg kamiona, možete podešavati gume, brzine i amortizere. Što su vam dublje šare na gumama, manje ćete proklizavati, ali nećete moći brzo zaokretati dok ćete s plitkim šarama morati često ispravljati smjer, ali ćete brzo zakretati. Amortizerima je posao da održavaju vaš auto u zavojima i da amortiziraju skokove. Što su mekši, bolje će amortizirati skok, ali teže ćete ponovno steći punu kontrolu nad automobilom, dok će tvrđi slabije amortizirati, ali ćete imati bolju kontrolu i držanje na cesti. Kod namještanja brzina stvar je jednostavna; morate pronaći zadovoljavajući omjer ubrzanja i najveće brzine!



Kako ubrzati a ne dobiti kaznene bodove?

Postoje neki trikovi uz pomoć kojih biste ovu igru mogli igrati relativno zadovoljavajućom brzinom i na slabijim računalima, npr. na minimalnoj konfiguraciji. Kao prvo, imajte barem 30-ak Mb slobodnog prostora na disku da bi se nesmetano mogao stvarati SWAP file (što više mjesta, to bolje). Isti taj disk trebalo bi optimizirati, da bi se smanjilo vrijeme traženja fileova. Igru pokrenite iz 640x480 u 256 boja. Nikako ne igrajte u prozoru, nego FULL SCREEN (u taj mod ulazite pritiskom na F4), jer se tada W95 koristi super brzim DirectX driverima! Za daljnje promjene u brzini mijenjajte razinu detalja do zadovoljavajućeg omjera BRZINA/IZGLED. Na brzinu, također, uveliko utječe i broj kompjutorskih igrača, što ih je manje, to je ona veća.

Za sam kraj darujemo vam vrlo atraktivan trik. Stisnite slovo H pa utipkajte TREX i vaš kamion će se pretvoriti u ogromnog čeličnog T-Rexa koji ždere automobile na egzibicijama povezanim s monster kamionima.



Grafika je izuzetno detaljna ali gubi bodove na brzini!!!.



Mnogima će vjerojatno biti zanimljivo da su Windowsi '95 potpuno "nevidljivi". No ako vam je potrebno, možete i "taskati" s drugim programima.

MONSTER TRUCK

Igrano na: PC P5/100, 32MB

Druge platforme: N/A

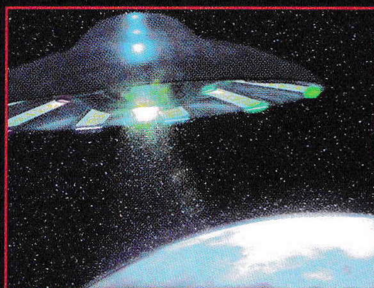
Zvuk	71%
Grafika	63%
Igrivost	90%

Microsoft

UKUPNO 79%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 16MB








Pandora Directive

Hrvoje Kablar

Jedna od avantura koja me najviše oduševila svojom radnjom, grafikom i izvedbom, sigurno je, sad već skoro dvije godine star, Accessov "Under a killing Moon". Potpuno slobodan pogled iz prvog lica, perfektna SVGA grafika, odlične filmske sekvence i zanimljiva priča pridonijele su da UAKM postane standard za izradu avanturističnih igara.

Sad je preda mnom dugo očekivani nastavak - "Pandora Directive" - s već dobro poznatim privatnim detektivom Tex Murphyjem u glavnoj ulozi.

Private Eye, Private Investigator (PI) ili, po domaći, privatni detektiv TeX Murphy ponovno "jaše". Ljubavni mu je život na apsolutnoj nuli, hrpica neplaćenih računa se povećava, a od nekog unosnijeg posla ni traga. Međutim, jednog jutra godine Ivanjske, 2047. Texu se osmjehnula sreća i na vratima njegova ureda zakucao je Gordon Fitzpatrick unajmivši ga da pronađe njegova starog prijatelja i znanstvenika Thomasa Malloya. Naravno, i poveća svotica dolara završila je u Texovu džepu. I tako je sve počelo... Jednostavan posao pronalaženja nestale osobe prerastao je u opasnu avanturu čiji se putevi preklapaju s tajanstvenim putevima vlade, zatim je tu, još opasniji, višestruki ubojica i 100-tinjak godina stara, dobro čuvana vojna tajna (gledate li X-Files?). Kao i u prvom dijelu, doživljaja i opasnih situacija bit će u izobilju, što jamči prvoklasnu zabavu.

Rooswellov incident

Sve gore navedeno vrti se oko, možda, najveće misterije ovog stoljeća. Riječ je o toliko poznatom i mnogo puta opričanom Roswellovom incidentu, koji se, po svemu sudeći, ipak dogodio (?). Za one koji ne znaju o čemu pričamo (hej vi u zadnjoj klupi!), podsjetimo se zajedno. Godine 1947. nepoznati leteći objekt, UFO, srušio se blizu gradića Roswella u Novom Mexicu. Na mjesto događaja prvi su stigli vladini službenici i čitav je događaj zataškan. Međutim, javnost već pola stoljeća bruji jer su, navodno, na mjestu pada nađena tijela vanzemaljaca, a da bi bilo još dramatičnije, u javnost su procurile vrlo šokantne slike istih. Koliko je stvar potresna i zanimljiva, govori i činjenica da je Internet doslovce pretrpan podacima i konferencijama o nesretnom događaju, a i te čuvene slike tamo vrlo lako možete pronaći. Međutim, ono što bi nas trebalo najviše zanimati je činjenica da u američkom zakonu postoji klauzula po kojoj takve tajne zastarjevaju nakon 50 godina te postaju dostupne javnosti. Što će se dogoditi sljedeće 1997. nitko ne zna, međutim, zanimanje za to nezaustavljivo raste. Access Software je napravio dobar i



Ne, nije moguće... moj junak, heroj mog djetinjstva, u ovako poniznoj poziciji! Ali ne zadugo, kupite igru i pogledajte što se dogodilo dalje.

promišeljen potez, izdavši igru, megahit, koja daje svoje viđenje istog događaja.

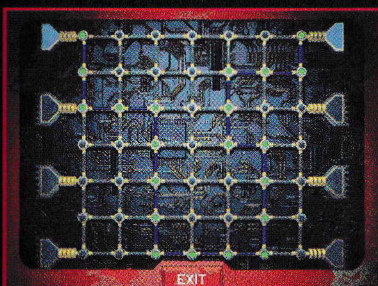
Tex Murphy se vraća

Pandora Directive koristi gotovo isti grafički engine kao i njegov prethodnik UAKM, koji je po mojem mišljanju jedan od boljih enginea u igračkoj industriji. Ono što druge igre ne dopuštaju, već samo nagovješćuju, potpuna je interaktivnost s prostorom oko glavnog lika: u Pandori je moguće gotovo sve, od gledanja u ladice, zavirivanje ispod stola, sakrivanja iza cvijeća, gledanja gore; dolje, saginjanja, skoro svega što čovjek može i u stvarnom životu. Možete provesti sate i sate lutajući naokolo, istražujući lokacije, bezbrižno čavrljajući s likovima i ne misleći na rješavanje nekakvih zagonetaka. Za one koji se čude dizanju u nebesa ovog grafičkog enginea, a nisu se dosad upoznali s istim, slijedi kratko pojašnjenje. Vođenje glavnog lika odvija se u dvije faze. Prva faza je samo kretanje, koje je vrlo slično onom iz Dooma. Stisnete li space, ući ćete u "interactive mode" koji djeluje kao i klasični interface većine avanturističnih igara. U njemu možete uzimati, iskorištavati i kombinirati predmete, te pregledavati aktivnu lokaciju u koju ste došli u fazi jedan. Što se tiče same razlike u izvedbi, Pandorin engine je nešto brži, s malo poboljšanim renderiranjem.

Hollywoodski casting

Međutim, sve gore navedeno je samo jedna strana medalje. Druga pripada digitaliziranim filmskim sekvencama. U njima igrač ne može aktivno sudjelovati, međutim može u određenim trenucima, npr. za vrijeme razgovora, utjecati na njihov tijek. Kao nikad dosad, priča ima tri potpuno odvojena tijeka te sedam, da dobro ste pročitali, sedam

Još jedna od zagonetki ove prekrasne igre. Nemojte se odmah uplašiti, ova mozgolomka i nije toliko teška.



Glumci koji se pojavljuju u Pandori nisu velike holivudske zvjezde, ali su zato vrlo dobri karakterni glumci. Neki od njih su Barry Corbin ("Život na sjeveru", na slici), Tanya Roberts, John Agar i Kevin McCarthy.





završetaka. Filmske sekvence režirao je iskusni, ali nama ne odveć poznati australac Adrian Carr, što se u igri i osjeća (Chris Roberts, autor i redatelj Wing Commander serijala mogao bi ponešto naučiti od iskusnijeg kolege). Pandora sadrži nekoliko fenomenalnih koreografiranih i snimljenih sekvenci (npr. kadrovi tučnjave ili eksplozija). Istina je da su neki dijelovi jako dugi, npr. uvod, međutim nisu ni trenutka dosadni. U tome veliku ulogu imaju i glumci koje i dalje predvodi sada puno bolji Chris Jones (ujedno i producent), kao i neka poznata lica holivudske produkcije. Ovaj put Tex Murphy je pravi privatni detektiv koji se ozbiljno prihvatio posla. Naravno, ima tu i humora, ironičnih i zabavnih Texovih komentara, ali i gegova. Što se zvuka tiče, zvučni efekti su vrlo detaljni i vjerodostojni dok je glazba malo preplastična za moj ukus, međutim, što je najvažnije, ne živcira ni nakon dužeg igranja.

Za svakog ponešto

Vjerojatno po uzoru na Lucas Arts i Secret of Monkey Island, Access je podijelio igru u dva moda, Entertainment i Game Player. Entertainment mod nam nudi, kao i UAKM, On Line Hint sustav, međutim, na štetu broja zagonetaka i lokacija. Punu igru u pravom smislu te riječi dobivate tek u Game Player modu, gdje nema nikakvih pomagala. Međutim, priča i zagonetke su tako raspoređeni da vas polagano uvode u igru pa tek nakon petog dana (igra se događa u razmaku od 9 dana) zagonetke postaju teške i stvarno izazovne. Na svu sreću, i one najteže su vrlo logične i ako se pravilno misaono postavite prema njima, neće biti problema. Ono što bi trebalo oduševiti sve igrače je količina efektivnog igranja koja se, za razliku od Phantasmagorijinih 20 te Gabriel Knightovih-The Beast Within 30 sati, popela iznad 50. Uostalom, pošto igra dolazi na 6 CD-a, to i nije neko iznenađenje. I što na kraju reći? Pandora Directive je dobro odglumljena, dobro napisana, dobro snimljena avantura odlične atmosfere, mnoštva zagonetaka i dobro pogođene mjere humora. Sve je dorađeno do posljednjeg detalja i ovo je doista igra koju bih preporučio svima. Gotovo remek djelo.

PANDORA DIRECTIVE

Igrano na: PC P5/120, 32MB

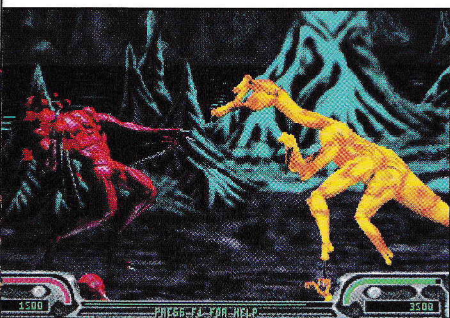
Druge platforme: N/A

Zvuk	86%
Grafika	89%
Igrivost	82%

Access Soft.

UKUPNO 88%

Min. konfiguracija: PC 486/100, 8MB



Xenopage

Damir Rukavina

Alien Bloodsport



Xenopageom teku litre krvi pa često ne možete razaznati tko koga secira.

Apogee misli da mu DUKE NUKEM nije dovoljan za dokazivanje vladavine pa ponovno uzvraća udarac ničim drugim negoli još jednom borilačkom igrom. Ah, kamo ovaj svijet ide....

U prošlom broju 2d šore nisu baš dobro prošle, a ni ovaj mjesec nije im išlo bolje. No, postoji nada da nisu presušili izvori nasilja i sadističkih urlika (igračevih ili čudovišta) pa mi ovaj puta u ruke dolazi najnovija "najbolja igra čovječanstva" koja bi trebala pokazati da je PC i dalje pun ideja i nepresušno zanimlj.....mislim da shvaćate.

Prije nego što počnemo, pogledajmo kakve je super-duper borilačke igre PC dobio u prošlih godinu dana. Mortal Kombat 3 bio bi O.K. da nije imao poznat simptom prisiljenosti, Battle Beast je nešto o čemu se ne usuđujem razmišljati zbog bojazni za moju psihološku stabilnost dok se Catfight može mirne duše nazvati screen saverom. Na kraju, najnovija je borilačka igra pod imenom Pray for Death najbolje objašnjena u prošlom broju.

I tako, zbrojimo li sve to, dobijemo hrpu zelja spremnog za kiseljenje. No, nemojte me shvatiti krivo: ovakvo moje mišljenje o ovim igrama nije zbog toga što mrzim borilačke igre, naprotiv, igram Tekken 2 dva sata

ALTERNATIVNO

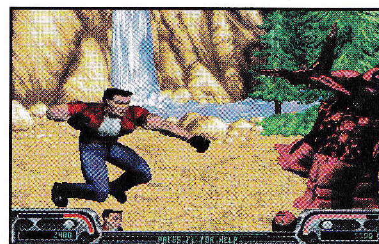
***Street Fighter Alpha* * Onima koji u posljednjih 6 godina i nisu u tijeku s događajima ovo je još jedan nastavak igre nekad vrlo popularnog Street Fightera 2. Zasad je izišla samo za PSX i Saturn.**

***Warriors* * Jedna od posljednjih 2D borilačkih igara koja je, po riječima programera, uvela novi igrači engine.**

***Tekken 2* * Nema veze sa 2D borilačkim igrama, a ni s PC-jem. Nema veze, ipak je ovo najbolja borilačka igra dosad napravljena. Obvezno je isprobajte ako se dokopate prijateljevog PSX-a.**

dnevno i željno iščekujem nove, bolje igre, iako ih, nažalost, vrlo malo ima.

Nego, vratimo se Apogeeu. Njegov image jednog od najboljih PC proizvođača već je debelo potvrđen te bez sumnje možemo reći da sve nje-



gove igre imaju nevjerojatnu draž koja ih stavlja visoko gore čak i onda kad to ne zaslužuju. I ova je egzotična igra jedna od njih. Pa, recimo nešto i o njoj.

Kao prvo, Xenopage se ne događa u Paragvaju, SAD-u ili mračnim uličicama Tokija već u svemiru (brrrrr). Naime, vi ste jedan od stvorova koji neodoljivo podsjećaju na plodove mašte predškolskog djeteta koje je "Od sumraka do zore" gledalo četrdesetak puta. Da, točno: tu ima šišmiša, lignji, križanaca antilope i termita, pa čak i krakova koji gmižu i grizu. Dodamo li tome galolitar krvi, dobit ćemo Mortal Kom...ups, igru koja je toliko nasilna, igru u kojoj se riječ "iščupati" javlja često kao i interpunkcijski znak. Što se tiče priče, moram priznati da je ona toliko originalna te je ponavljam svaki put kad nekoga želim smrtno uvrijediti. Naime, vi ste odabrani od neke božanske rase da, kao jedan od najgadnijih gadova u svemiru, prebijete neke druge jadnike koji isto misle o vama. Sve će se još više zamrsiti pokupite li vi batine. Naime, ako izgubite popušite, gore navedena božanska vrsta spremna je raznijeti vaš rodni planet (neeee, samo ne moju zbirku od dvije stotine kazeta narodne glazbe). Opazili ste da s



Uh, da nisam siguran da je ovo igra, rekao bih da su opet izmislili još jedan neefikasan persticid čije učinke upravo promatram.



ovom igrom nešto nije u redu, a u glavu vas već pogađa najstravičnija uvodna sekvenca u kojoj neki tip biva otet i užasnut prijedlogom glavnih negativaca.

Nevjerojatna renderirana sekvenca je nešto najgore što biste mogli zamisliti čak i da ste otišli dvjestotinjak godina unatrag.

Sama igra i nije toliko loša, bez obzira na mali broj poteza i neoriginalnih fatality udaraca, ako uzmemo u obzir zaista neobične vanzemaljce koji pred vama jedan drugome izbijaju gušteraču, te poseban zoom ekran koji poveća borce kad se približe jedan drugome. Glazba je jedna od dviju stvari koje zavrijeđuju našu pozornost i naše pohvale.

Izbor likova je prosječno izveden, sa sedam međuzvjezdanih divljaka od kojih svaki, naravno, ima posebne udarce i komboe koji su jednostavno smiješni.

Moja će osobna kritika ove igre biti izrazito blaga jedino stoga što Apogee, vjerojatno, to nije napravio namjerno, tako da Xenopage i nadalje ostaje kao primjer granice između lošeg i odvratnog. Savjet? Igrajte strategije ili kupite Playstation.

XENOPAGE

Igrano na: PC 586/133, 8MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	52%
Grafika	23%
Igrivost	05%

Apogee

UKUPNO 19%

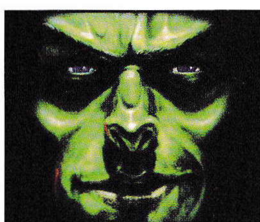
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB





Star Wars: Shadow of the Empire

Patrik Pencinger



Pred nama je još jedan RAT ZVIJEZDA, ali iz Lucas Artsove tvornice snova. Dosad smo imali romane, serije stripova, a od jesenas imamo i igricu Shadow of the Empire!

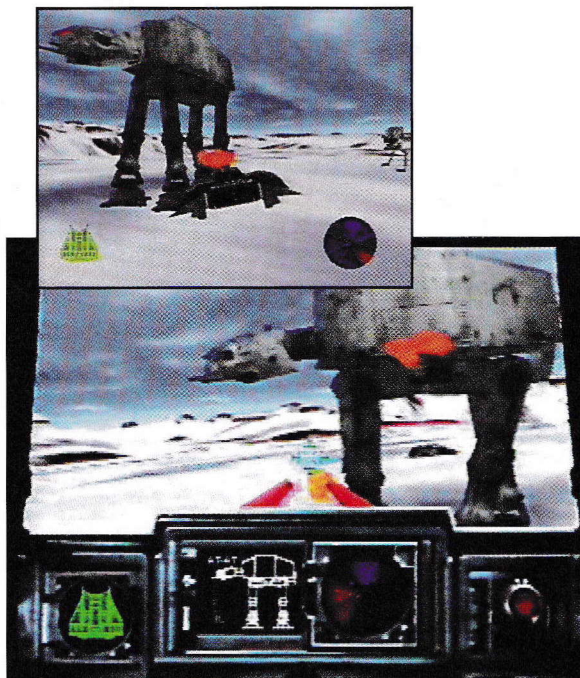
Vrijeme ove igrice je negdje između filmova Imperija uzvraća udarac i Povratak Jedija. Sjena imperije otkrit će vam imperiju iz novog kuta, otkrivajući njezin udio u vrhunskom trokutu zla.

Svi vi ljubitelji Ratova zvijezda naći ćete se duboko u svijetu kriminala, koji izvršava najpodlije zamisli imperije u najvećoj tajnosti. Po prvi put ćete vidjeti Sindikat trgovaca začinom (hmmm...Dune?), krijumčara i ubojica, koji su svi u vlasti mračnog princa podzemlja Xizora, briljantnog manipulatora i bliskog suradnika vrhovnika imperije. Pravi zaplet počinje kad se Darth Vader suprostavi imperatoru protiv tako uske veze s podzemljem kriminala... Veza Xizora i Badera postaje, blago rečeno, uzdrmana, a Xizor svoje planove da naškodi Vaderu usmjerava na Vaderova sina Lukea Skywalkera...

Sami proizvođači navode kako je ovo pokusni projekt spajanja pisanog štiva i multimedijalne igrice samo da bi Star Wars fanovima pružili što više užitka i zadovoljstva. Najavljuju da će u paketu s igricom darivati i knjigu Shadow of the Empire!!

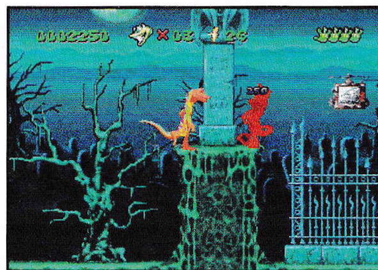
U proizvodnji ove igrice sudjelovao je sam vrh igračke industrije... Za dodatne ilustracije pobrinuo se poznati australski umjetnik Hugh Flemming. Prva je verzija igrice izašla za novu N64 Nintendovu konzolu, a za nekoliko mjeseci možemo očekivati i PC CD ROM verziju. Razlog tog kašnjenja je taj što cartridgei za N64 na sebi imaju oko 80 Mb prostora dok će verzija za PC izaći na dva CD-a, naime treba vremena za završnu izradu animacija, digitaliziranje videa i zvuka...i završno ušminkavanje. Mi, vlasnici PC-a malo ćemo se još strpjeti, a ako je netko baš jako nestrpljiv neka si kupi N64 i uživa u novim Ratovima zvijezda već sada!

(cijena N64 konzole u Americi je 200-tinjak dolara!)









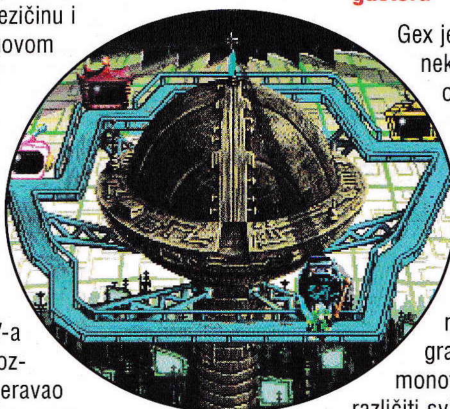

Razni tipovi švrljaju nivoima Gexa i stvaraju vam manje ili veće probleme. Ako su vaši prstići dovoljno brzi, lako ćete ih savladati. Prava je fora što se Gex može prilijepiti za zidove, te tako izbjeći mnoge neprijatelje.

Gex

Hrvoje Kablar

Pravilo je već da se igre na različitim platformama (SNES, Mega Drive, PSX...) razvijaju i stvaraju gotovo istodobno, no katkad se igre rađene za određenu platformu, ako se pokažu dobre, konvertiraju na druge strojeve čak i nakon godinu-dvije. Jedna od takvih je Gex.

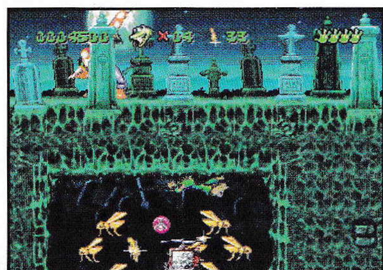
Gex je simpatični gušterčić kojem jednog dana, za svakodnevnog gledanja dosadnog televizijskog programa (HRT?), u sobu uleti glasna, ali slasna muha. Kao što i priliči gušteru, Gex izbaci svoju jezičinu i već se ona koprcala u njegovom želucu. Međutim, problemi počinju kad Gex shvati da to nije obična muha, već metalni transmiter muholikog oblika kojeg je poslao Rez te tako preuzeo kontrolu nad Gexovim televizorom. Djelić sekunde kasnije, ogromna ruka izlijeće iz TV-a i uvlači vas u potpuno nepoznati svijet. Rez vas je namjeravao pretvoriti u maskotu koja će poput duha lutati njegovom sablasnom mrežom. Vaš je zadatak voditi Gexa do daljinskih upravljača skrivenih po nivoima te druge dimenzije i na taj način uništiti silu koja vas tamo drži i vratiti se u normalan svijet.



Kao i u Super Mariu, kad završite jedan svijet, otvara se drugi i čeka na vas.

Pomozite simpatičnom gušteru

Gex je tipična jump'n'run igra bez nekih novina. Ono što bi čovjek očekivao od ove vrste igara je šarolikost grafike i frenetična brzina. Na moju veliku žalost, grafika je vjerojatno i zamišljena kao takva, ali krajnji je rezultat više nego loš. Naime, boje su sve samo ne šarolike te tako čitava grafika, a i igra dobivaju monoton i taman štih. Čak se ni različiti svjetovi, tematski potpuno odvojeni, ne razlikuju puno jedni od drugih. Ni brzinom ova igra ne briljira. Igra je napravljena za Win 95 platformu, što znači - nema tu ništa od lude zabave. Iako je DirectX puno obećavao, stvar još uvijek ne radi kako spada te se samo možemo nadati da su programeri nešto zabrljali u programskom kodu. Drugim riječima, igra je prespora i da biste dobili optimalnu brzinu, Gexov prozor morate smanjiti na polovicu, ako ne i četvrtinu. Što se mene tiče, ako želim igrati igru na tako malom ekranu, radije ću uzeti Nintendov Gameboy i uživati. No dobro, nije sve tako loše, ima Gex i dobrih strana. Lutajući tako kroz tri velika svijeta (Graveyard, Cartoon i Kung Fu) i nekoliko vrlo zabavnih bonus nivoa, imate mogućnost pokupiti gomilu vrlo korisnih sitnica (Paw, Ladybug, Butterfly, Blue, Red i Yellow Firefly, Centipide.). Gexovo je osnovno oružje njegov rep koji djeluje poput smrtonosnog biča i poguban je za sve neprijatelje, te dugačak jezik. Gex može trčati, skakati, puzati po zidovima, što će vam donijeti velikih problema. Kao u svakoj platformskoj igri, i Gex na kraju svakog svijeta ima bossa (glavnog neprijatelja), točnije, njih troje (jezovitu polumrtvu djevojku, filmsko čudovište i samog Reza). Uz mnoštvo tajnih prolaza i svega gore navedenog, igra je imala mogućnosti, međutim, sve je dobrano narušeno nekako običnom grafikom i očajnom sporošću. Na moje čuđenje, igra je doživjela i verzije za ostale igračke platforme (Playstation i Saturn).





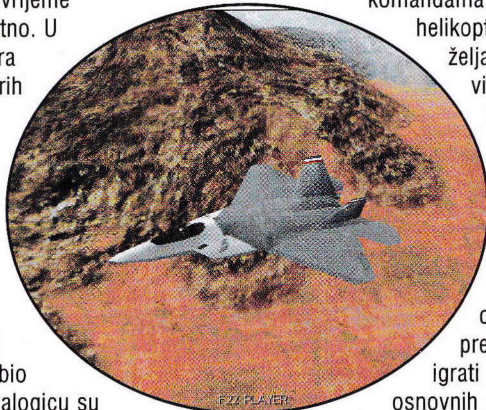
GEX	
Igrano na: PC P5/120, 32MB	
Druge platforme: PSX, Saturn	
Zvuk	72%
Grafika	49%
Igrivost	63%
Crystal Dynamics	
UKUPNO	61%
Min. konfiguracija: PC 486/100, 8MB	

F22 Lightning 2

Dario Rakovac

Sjećate li se prastarog Comanchea, jedne od prvih igara koja je izgledala doista dobro? Prošle su godine i dečki iz Novalogica dali su nam još jednu simulaciju o kojoj će se dugo pričati... Tu je F22!

Eh, da... Svi se sjećamo Comanche Maximum Overkilla, igre koja je za svoje vrijeme izgledala gotovo nevjerojatno. U trenutku kad je većina igara bila tek korak dalje od starih plavozelenih simulacija, Comanche je već tada imao danas legendarni Voxel Space koji je teren prikazivao tako stvarno da bi se pred njim mogli posramiti i neki današnji ultrarealni simulatori. Istina, uzmemo li realnost kao kriterij, Comanche je bio pravi smijeh no u Novalogicu su shvatili prije mnogih da je velik broj zaljubljenika u plave visine koji jednostavno ne žele voditi brigu o komandama i sustavima na helikopteru, već im je jedina želja da sjednu u nekakav virtualni cockpit i deru po svemu. Zato Comanchea ne treba osuđivati, on je u potpunosti ispunio svoju zadaću. Time su na svoje došli gotovo svi; fanatici su dobili igru "za opuštanje", a oni nevičniji flightsticku prekrasnu igru koju mogu igrati i bez razumijevanja osnovnih principa koji njihovoj letjelici omogućuju da uistinu i poleti.



Stupanj realnosti u simulacijama postao je toliko visok da se mirne duše možete posvetiti letenju i uživanju u lijepom krajoliku.

Kad sam već spomenuo povijest i F22, recimo nešto i o njemu. ATF projekt (Advanced Tactiacal Fighter), rezultat kojeg je i F22, počeo je još ranih osamdesetih. Američko zrakoplovstvo raspisalo je natječaj kojim je željelo naći zamjenu za tada još relativno nove F-15 i F-16 lovačke zrakoplove. Isprva je to trebao biti lakši lovac koji bi bio brži, bolji, većeg dometa i radarima nedostupan. Velike kuće dale su se na posao, ali projekt se s vremenom mijenjao i tek je krajem 1985. dobio oblik današnjeg F22. Budući su se i F-15 i F-16 pokazali kao izvrsni laki bombarderi, ATF je dobio još jedan zahtjev. Ipak, ključna riječ postala je stealth. ATF mora biti sposoban uvući se neopaženo, obaviti posao na brzinu i vratiti se kući po mogućnosti bez kontakta s neprijateljskim zračnim snagama. Kako je tehnologija napredovala, ta je vizija polako postajala sve stvarnijom, a pojavom poznatog F-117, to više nije bila samo ideja.



Ovako izgleda virtualni kokpit (za one koji nisu igrali TFX). Eh, da smo još imali VR kacigu.

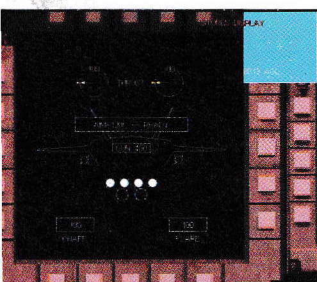
1990. pred komisijom su se našla dva zrakoplova. Jedan je bio Lockheed/Boeing/ General Dynamicsov YF-22, a drugi Northropov YF-23. Tijekom dugih i opsežnih testiranja, YF-22 je pobijedio i postao službenim nasljednikom čitave generacije čeličnih ptica dok je ništa lošiji YF-23 pao u zaborav. Bilo kako bilo, mi smo opet došli na svoje i samo je bilo pitanje vremena kad ćemo i sami moći isprobati je li F-22 uistinu najbolji. Prvo smo imali izvrsni

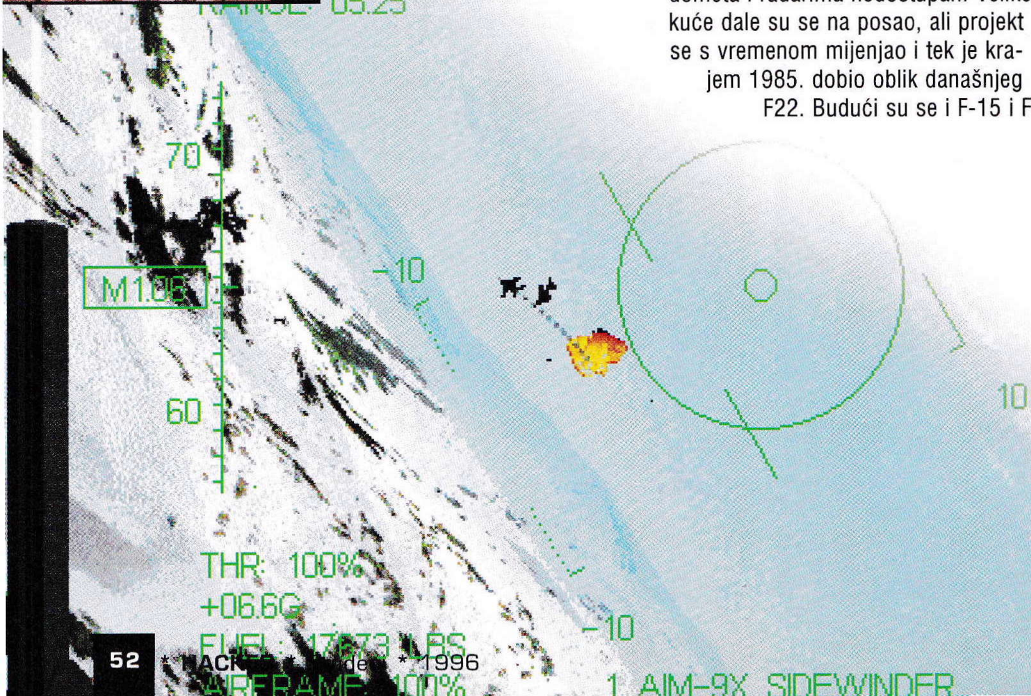
ALTERNATIVNO

***ATF* * Simulacija u kojoj pored F22 možete isprobati i par drugih stealth letjelica kao što su F117, B2...**

***AH-64 Longbow* * Ako više volite helikoptere, ne smijete nipošto propustiti ovaj vrhunski Originov simulator. Više o njemu mogli ste pročitati u 19. broju Hackera.**

***Super Eurofighter 2000* * Još jedna ušminkana, ali nažalost nerealna simulacija.**



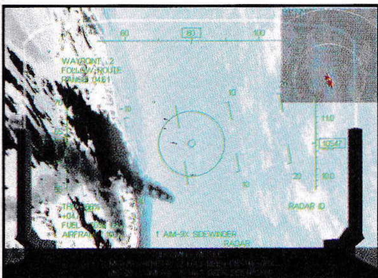


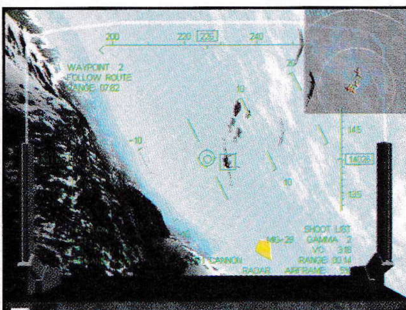


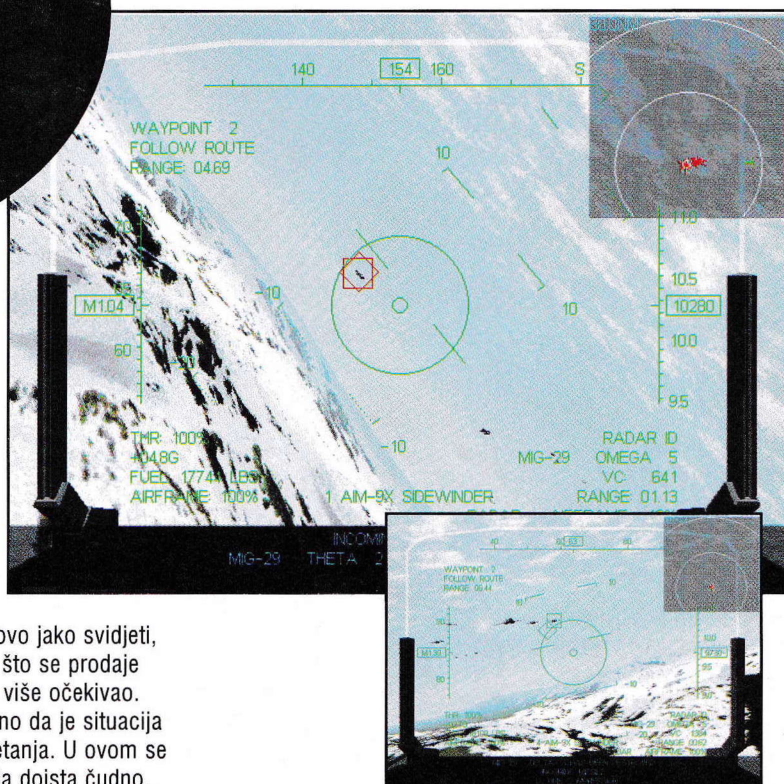
Electronic Artsov ATF, a sada i Novalogicov F22.

To je to

Što se samog izgleda tiče, F22 je svjetlosnim godinama ispred konkurencije. Nova tehnologija prikazivanja terena koja je u njemu korištena, a nazvana je vrlo maštovito Voxel Space 2, nešto je što postavlja standarde za sve što će uslijediti. Ustalom, najbolje je pogledati slike, sve će vam biti jasno i bez mojih hvalospjeva. No, zagrebete li malo dublje, priča se strelovito mijenja. Na moju veliku žalost, F22 u odnosu na starog Comanchea nema velikih pomaka. Opet je to tek vrlo lijepa pucaljka s elementima simulacije. Što se realnosti letnih karakteristika, ponašanja i općenito zdrave logike tiče, F22 pada i to gadno. Shvatit ćete to čim prvi put pokušate sletjeti. Već poslovično, slijetanje je ponekad najzahtjevniji dio simulacije jer jednom kad porušite i pobijete sve zadano, treba se vratiti i kući. Zrakoplov vam najčešće nije u najboljem stanju, umorni ste i živčani i pravilno je slijetanje pravi podvig. Slično je bilo i ovdje. Ugledao sam pistu, izvukao kočnicu, smanjio potisak i spustio stajni trap. Približavao sam se polako i pomislio, oh ne, prebrz sam..., ali kako sam dotaknuo pistu, mali je počeo usporavati i pojavio se tekst kojim mi se čestita na upješnom prizemljenju.







Dogfight je nešto čega u F22 ne nedostaje. To je ujedno i jedan od najbolje napravljenih dijelova igre.

Nekome će se ovo jako svidjeti, ali ja sam od nečeg što se prodaje kao simulacija, ipak više očekivao. Bilo bi, naravno, divno da je situacija takva samo kod slijetanja. U ovom se čudu vaš F22 ponaša doista čudno. Istina, možda je stvarni F22 stvarno tako napredan i user friendly pa možda čak i u stvarnosti možete pritisnuti tipku end za završavanje misije. Tko zna? Još je bolje riješen problem s neprijateljima. I ovdje ih je, a kako drugačije, u svakoj misiji kao u cjelokupnim zračnim snagama neke južnoameričke državice. Još kad se sjetim kako u jednoj od trening misija, 20 mm top opisuju kao oružje koje vjerojatno nikad nećete koristiti. Još kad biste u spremnike mogli potrpati svih pedeset projektila... Ipak, ne treba pretjerivati, ali ni skrivati razočaranje. Nažalost, i F22 će se pamtiti kao još jedan pokušaj da se fantastičan svijet kompjutorskih simulacija približi ljudima koje to uopće ne zanima. Pogledamo li na F22 tako, on je savršen. Grafika, zvuk i efekti takvi su da ih dugo nitko neće stići, neprijatelja je kao pljeve i nije ih teško skinuti. Sve u svemu, F22 je fenomenalna arkadna simulacija, ali ništa više (?).

Tužna priča

Na kraju, već poslovično, slijedi tužna hardverska priča. Naime, želite li na monitoru imate sliku kakva je ovdje, morat ćete imati i jako računalo. Za igru u visokoj rezoluciji, trebat će vam prilično jaki pentium i puno RAM-a. U suprotnom, ili ćete uživati u brojanju frameova u sekundi ili promatrati kako se to poligoni točno popunjavaju bitmapama.

Naravno, na raspolaganju vam je i niska rezolucija, ali u tom slučaju novi Voxel Space može se komotno zamijeniti starim. Sve u svemu, ako volite lijepe igre i oduvijek ste željeli postati pilotom, F22 je pravo rješenje za vas. Smatrate li se tvrdokornim letačkim fanatikom, nabavite F22 i uživajte u krajoliku. Želite li više, zaboravite na ovu igru.



F22 LIGHTNING 2

Igrano na: PC P5/166, 16MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	89%
Grafika	94%
Igrivost	71%

Novalogic

UKUPNO 86%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



Bedlam

Tihomir Jauk

Bullfrog je postigao neizmjeran uspjeh igrom Syndicate. Novost je bila odlična izometrijska grafika i nadasve velika igrivost. U to je doba imala začuđujuće veliku uvodnu animaciju koja je oduzimala dah prisutnima. Vremena se mijenjaju, dolaze novi ljudi sa starim idejama i izdaju nove zanimljive igre, a na nama je da ih odigramo i procijenimo jesu li doista zanimljive.



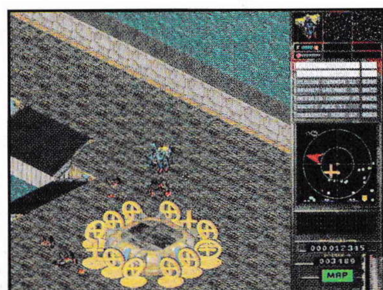
Eksplozije su ono što Bedlam čini toliko fascinantnim. Od gromoglasnog zvuka do vatre i dima. Vaš robot i ostali likovi se tada zagrijavaju do usijanja, što nije zdravo bez obzira što kaže vaša baka.

Bedlam je najviše arkadna igra u kojoj pretražujete velike nivoe tražeći prekidače i slične stvari i tako si krčite put do izlaza. Zadatak je uspješno obavljen tek kad dignete u zrak glavni cilj misije, npr. neku zgradu, radar, spremnik, vozilo ili nešto sasvim deseto. Iako je time vaša zadaća završena, poželjno je još uništiti podobjekte, što može biti još teže, primjerice ako morate uništiti spremnike u kojima se uzgajaju novi biomech klonovi.

Što su ili tko su biomechovi?

Biomech je vrsta robota koju će stvoriti ljudi u dalekoj budućnosti. Ima ih bezbroj vrsta. Neki su biološki klonovi, drugi su hrpa metala, a treći su kombinacija i jednog i drugog. Imamo ih od letećih i gmižućih do glupih i vrlo lukavih koji će vam pokvareno skočiti iza leđa i isprazniti nekoliko energetskih blastova.

Kako to obično biva, nešto krene krivo. Izgleda da su ljudi previše vjerovali u korisnost biomechova te su ih usavršavali sve dok ovi nisu postali svjesni sebe i svoje snage. Izbija dug i krvav rat (s jedne strane krv, s druge ulje) u kojem krhki Zemljani priznaju poraz. To nije zaustavilo podivljale biomechove koji grade svoje carstvo šireći se i zauzimajući nekadašnje ljudsko carstvo .



U svakoj arkadnoj igri se nešto skuplja. Ovdje su to neka vrsta zlatnih rotirajućih prstenova, bogatog sadržaja, zato ih ugrabite što više.

Ima li nade?

Budući se sve događa u budućnosti, iz naseljenog dijela naše galaksije, s udaljenih planeta stižu spacersi. Oni su dio ljudske rase koji se iselio u svemir, što dalje od majčice Zemlje. Bolje po njih, jer nisu bili u izravnom dodiru sa njom pa se njihova tehnologija razvijala u drugom smijeru. Bitno je da nisu razvijali biomechove te nisu mogli ni doživjeti njihovu pobunu. U uvodnoj animaciji oni stižu prekrasnim brodom, odašilju na Zemlju posebno opremljenu (čitaj: teško naoružanu) jedinicu jer su im biomechovi uništili skauta iznad nekog industrijskog područja. Jedinica stiže na Zemlju, a vi preuzimate kontrole u svoje ruke.

Spacersi su se udružili s preostalim Zemljanima i pokušavaju obuzdati situaciju. Vaše znanje, brza ruka i oko te kvalitetan miš bi im trebali pomoći u obavljanju postavljene zadaće.

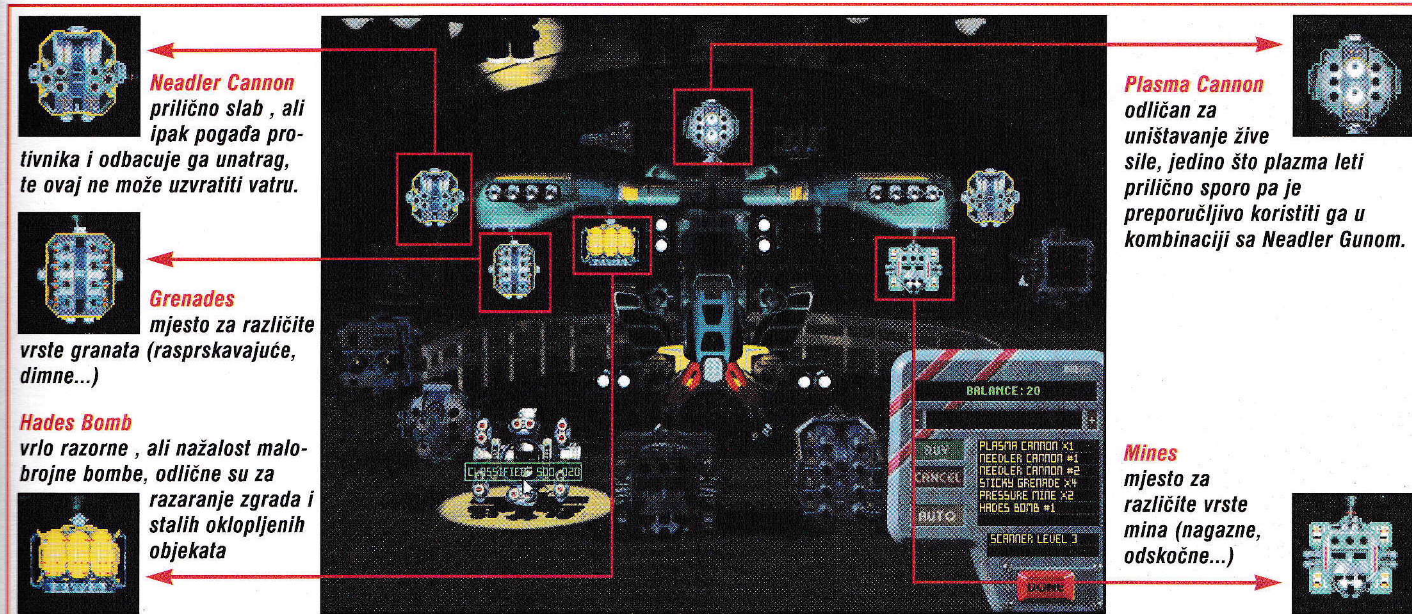
Gdje ima dima ima i vatre

Jedan je otok, čini se, postao uporištem biomechova, a vas šalju u samo njegovo središte jer se odonud može stići u 5 potpuno različitih područja, svako s još nekoliko misija. Područja su međusobno povezana posebnim zonama koje se ne mogu birati, već ih igrate jednu za drugom, onako kako završavate pojedino područje.

Na otok se spuštate izravno u posebnu misiju čiji je cilj upoznati vas s osnovama upravljanja i naučiti čemu služe pojedini tipovi prekidača, platformi i bonus objekata u kojima ćete nailaziti na novac, energiju, oružje i streljivo ili neko drugo poboljšanje.

Odabir oružja se vrši na izborniku iznad radara jednostavnim klikom miša. Možete izabrati SVA oružja i istodobno pucati iz svih, što je vrlo korisno pri uništavanju zgrade ili ako

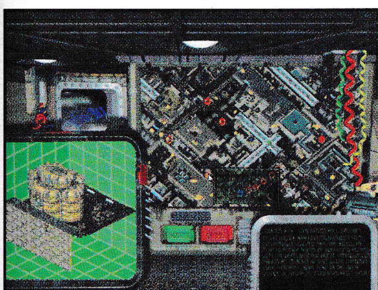




se nađete u očajnoj situaciji okruženi gomilom neprijatelja.

Više vatre, manje dima...

Što još reći nego detaljno, vrlo detaljno nacrtan teren u kojem ćete naići na sve moguće vrste objekata, a što je najvažnije, svaki se može dignuti u zrak izazivajući pritom burnu eksploziju koja će protresti vaše zvučnike i nagnati vaše ukućane u bijeg do obližnjeg skloništa. Sve se, ama baš sve osim zidova, puteva i posebnih vratiju može uništiti. Prvo će odletjeti u zrak, zatim će još neko vrijeme gorjeti i dimiti se, dok se na kraju vatra ne ugasi, ostavljajući samo pougljenjene ostatke. Za te će vam nasilne radnje poslužiti veliki arsenal različitih mina, plasma i neadler cannona i raketa. S vremenom će te se obogaćivati novim razornijim oružjima, koja su na početku bila vojna tajna i kao početnik niste mogli doći do njih. Uništavajući sve više neprijatelja, dižući u zrak sve što vidite, a mislite da bi neprijatelju možda jednog dana zatrebalo (spremnici, vozila, rezerve municije...), skupljat ćete bodove koji će vam povećavati status i omogućiti kupovinu svih vrsta oružja. Pazite da ne ostanete bez streljiva! Kasnije ćete

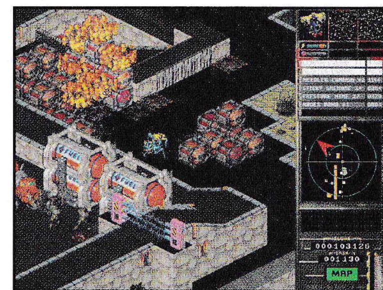


moći voditi i više oklopljenih jedinica, što ne olakšava stvar jer su misije sve teže, a neprijatelj brojniji i jači. Elektronska se karta otkriva vašim napredovanjem kroz područje misije. Glavni objekti misije su istaknuti zlatnim ili sivim križićem iznad njihove precizne lokacije dok je vaš položaj na karti određen minijaturnom projekcijom istog izgleda kao i original. Sve se svodi na pronalaženje malih energetskih generatora koji uništeni prestaju opskrbljivati energetske ograde, te ove otvaraju slobodan prolaz do nečeg trećeg. Kroz energetsku ogradu ne možete pucati, niti biti upucani pa se slobodno možete rugati onima na drugoj strani dok oni bijesno reže i troše streljivo u prazno.

Kol'ko para, tol'ko mjuze!

Bedlam zahtijeva jaču 486-ticu jer se grafika ipak odvija u SVGA, da ne govorim da danas svaki "ozbiljni" igrač ima kod kuće Pentium. Grafička kartica s više od 2Mb Rama na ploči nije na odmet zbog brzine, ali nije ni nužna. Zvučna kartica je potrebna za potpuni doživljaj rasprskavanja mesnatih biomecha i dočaravanje eksplozije skladišta municije. Jesam li spomenuo rezervni miš, CD-ROM..? Ako ste se zapetljali u jednu od mreža (ne paukovu), namamite još 11 prijatelja i moći ćete odigrati nekoliko Deathmarch misija. Drugim riječima, potpuna podrška za multiplayer igranje preko modema ili mreže.

Ako ste očekivali Syndicate klon, tada će vas Bedlam malo



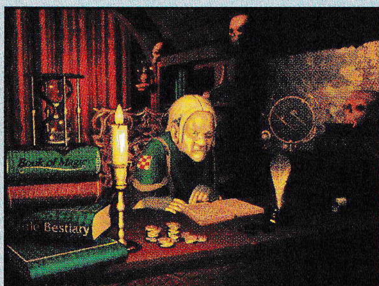
razočarati - ovo je ipak samo još jedna pucačina zadovoljavajuće grafike.

BEDLAM	
Igrano na: PC P5/133, 32MB	
Druge platforme: PSX	
Zvuk	77%
Grafika	87%
Igrivost	65%
Mirage	
UKUPNO	80%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	

Warhammer:

Patrik Pencinger

Shadow of the Horned Rat



Spasiti svijet od snaga kaosa nije lako ni kad su vam sve okolnosti naklonjene. U Warhammeru će vam se to spašavanje činiti još i teže, ponekad gotovo nemoguće. Stoga vam mi priskačemo u pomoć savjetom više.

Iako se misije kroz igru uvelike razlikuju, postoji nekoliko stvari koje valja imati na umu tijekom cijele igre... Prvo i možda najvažnije pravilo je da snimate pozicije što češće, a minimalno nakon svake uspješno završene misije. Valja imati na umu da se misije mogu završiti dosta lagano, s mnoštvom vojske, ali zato će sljedeće biti gotovo neizvedive. Važno je pažljivo brinuti o novcu, a ako vam se učini da ste neku misiju prešli iznimno lagano, najbolje je odigrati je još jednom ali s manje snaga... Što se tiče vojske, važno je nakon svake bitke pogledati što vam je ostalo, a potom snage nadopuniti, želite li sljedeću misiju završiti uspješno! Pazite, u borbu možete povesti samo 13 jedinica, ali plaćate i one koje se ne bore. Iako to u početku nisu veliki iznosi, pomalo će se povećavati. Ako vam se čini da neku jedinicu ne koristite, jednostavno je otpustite, isplatit će vam se. Ne podcjenjujte važnost njihova iskustva (EXPERIENCE)! Usporedite li jedinicu bez iskustva i onu s 6000 bodova, shvatit ćete da su to dvije krajnosti. Ovakve će vam jake jedinice biti od iznimne važnosti za daljnje napredovanje, a svoju vrijednost će pokazati tek pred kraj. Stoga, pokušajte što više koristiti jedne te iste jedinice i tako im povećajte iskustvo. Puno bolje ćete proći s nekoliko dobro uvježbanih nego s desecima loših (neiskusnih).

Borbe!

Iako je vrijeme stopirano dok razmještate trupe na početku borbe, magija je aktivna! Ako počinjete s mjesta gdje u prvoj minuti možete koristiti magiju, isplati se pričekati dok se ona ne napuni, a tek onda započeti misiju. Korisno je naučiti prosuđivati o dometu magija i različitih oružja koja su vam na raspolaganju. U praksi ništa toliko ne izluđuje kao kad pokušate baciti magiju na protivnika i onda otkrijete da nemate domet, a oružje ili magija su uzalud potrošeni...Inače, nemojte završiti misiju kad vam računalo poruči "MISSION COMPLETE", pametnije je nastaviti malo pretraživati prostor da biste našli još koju žrtvu koja će vam povećati iskustvo. Mnoge karte imaju mnoštvo skrivenih predmeta i pravo je vrijeme da ih potražite. Tražite svjetleću točku koja se pojavljuje svakih 30 sekundi. Pažljivo pretražite cijelu kartu koristeći se komandama za rotiranje pogleda.

Taktika!

Da biste uspjeli u Warhammeru, morate biti sposobni pobjeđivati na bojištu uz minimalan gubitak novca. Važno je reći da će vas računalo uvijek napadati, iako je ukopano na položaju. Stoga se nemojte previše žuriti s napadom. Umjesto toga malo-pomalo gazite neprijatelja strelicama i magijama - znatno ćete ga oslabiti, a nećete imati gubitaka. Zaključak je jasan: bliska borba je pogubna pa se potrudite što prije je završiti. Natjerajte neprijatelja u bijeg tj. raspršite mu jedinice jer mu je tada gotovo nemoguće obraniti se i lako ga je uništiti. Da biste natjerali nekog u bijeg, morate mu nanijeti što više štete u što kraćem vremenu. Ovdje je važno jurišanje. Jedinica koja juriša



Prije početka misije pobrinite se za raspored svojih jedinica; pobrinite se da vam strijelci uvijek budu u pozadini i stalno obasiplju neprijatelja strijelama.

udara prva i nešto je jača, što znači da je veća vjerojatnost da ranite (ubijete) neprijatelja. Uvijek se potrudite složiti borbu tako da većinu vremena vaše trupe jurišaju na neprijatelja, a ne obrnuto. Dobra taktika je napasti pješadijom sprijeda, a konjaništvom okružiti neprijatelja i nabaciti mu juriš s leđa. Čak ni najjače neprijateljske jedinice neće pretrpjeti ovakav napad, a da se ne razbježe. Nemojte podcjenjivati snagu magije! Uvijek koristite što više magije i isprbavajte različite taktike... Također, ne zaboravite u svakom potezu jednom iskoristiti napad vatrenim loptama iz vašeg mača. Ovo čak možete raditi i u MELEE borbi.

Neprijatelj(i) izbliza

U Warhammeru će se vaša vojska susresti s mnoštvom najrazličitijih mrcina koje će trebati uništiti. Ipak, tri najčešće rase su orkovi, goblini i skaveni.

GOBLINI - najslabija neprijateljskih rasa i ne bi trebali predstavljati veliku prijetnju. Zbog slabe vještine baratanja oružjem, laka su lovina čak i u borbi licem u lice. Nisu odveć agresivni pa ćete upravo vi biti inijator većine napada. Nemaju oklop, što ih čini još lakšom metom. Često im je nizak moral pa ćete ih lako natjerati u bijeg. Čak vam ni njihov ekvivalent vašim konjanicima (Goblin Wolf Riders) neće predstavljati nikakvu prijetnju. Jedino se, možda, morate malo paziti njihovih strijelaca na koje je najbolje jurišati odmah u početku borbe.









U nekim je misijama glavni cilj sačuvati nekoga ili nešto od napada npr. kočije na slici, koje bi neprijatelj rado uništio. Ovdje ćete morati dosta taktizirati s konjicom pošto je neprijatelj brojniji, a jedino brza konjica može stići do svake točke prije nego što neprijatelj uspije napasti kočiju.

FANATICI - jedino su ovo opasni goblini. Kriju se unutar jedinice NIGHT GOBLINA, a otkriju se tek kad im se približite i napadnu vas. Bolje da se ne upuštate u blisku borbu već ih slistite dalekometnim oružjem. Na kraju krajeva, ne morate ih ni ubijati, već ih samo izbjegavajte i gazite samo one najupornije.

ORKOVI - tradicionalni neprijatelji ljudske vrste u svijetovima fantazije. Oni su pravi ratnici i predstavljaju puno veću prijetnju nego goblini. Jedina vaša prednost je njihov nizak stupanj inicijative, što znači da ćete ih barem prvi moći napadati. Nekom je to možda prednost, a nekom i ne... Jači su od ljudi, a vodstvo im je dobro pa ćete ih teško natjerati u bijeg. Za razliku od goblina, imaju oklop!

Ipak, prava orkovska prijetnja dolazi od Crnih orkova i Velikih. Crni su umješniji s oružjem i imaju bolje vodstvo od ljudi. Češće će oni vas nego vi njih ranjavati i ubijati jedinice i tjerati vas u bijeg. Sličnih su osobina i Veliki samo što im je vodstvo lošije, ali to nadoknađuju inicijativom. Ako je moguće, ne borite se protiv njih pješadijom nego konjaništvom. No ako je to neizbježno, morat ćete se osloniti na čistu silu. Probajte napadati s dvije jedinice odjednom.

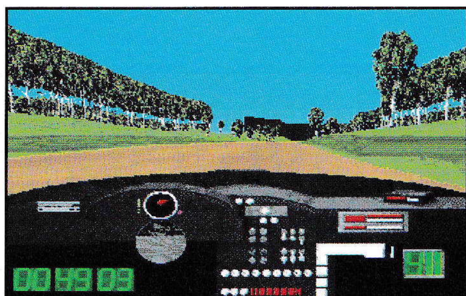
SKAVENI - ovi ljudi štakori, umjetnici ratovanja jedini su vam PRAVI neprijatelji. Ima ih najviše. Brži su i imaju bolju inicijativu u napadu nego ljudi, ali imaju loše vodstvo i kukavice su kao i pravi štakori. Lako ćete ih natjerati u bijeg. Upravo je u ovim slabostima ključ pobjede nad njima. Ako ih napadate projektilskim oružjem, lako ćete ih natjerati u bijeg. Tako napadajte grupicu po grupicu pa ćete, budete li primorani na blisku borbu, imati puno veće šanse za pobjedu. Najbolji poznati skaveni su STORMVERMIN. Iako imaju bolje karakteristike od svojih originala, ipak ih možete slistiti gore opisanom taktikom.

OGROVI - opasni i razarajući. Mogu vam pregaziti jedinice. Odgovor na njih je AMBER WIZARD. Njegova magija "hunting spear" uvijek pali...

BACAČI VATRE - Jedan udarac ovih beštija uništit će vam cijelu jedinicu. Nikako se nemojte boriti protiv njih na blizinu, već ih ubijajte dalekometnim oružjem.

Za kraj

Završavajući još jedan "Savjet više", nadamo se da smo vam barem malo pomogli a ako želite još više, bacite pogled na www. mindscape.com !



Uzdignutim palcem zaželjeli ste sreću svom suvozaču i spustili vizir. Jezikom ste ovlažili usne i slušali: tri, dva, jedan. Ubacili ste u brzinu, nagazili po gasu i u retrovizoru vidjeli samo gusti, sivi oblak prašine.

Rally Challenge

Domagoj Korak

Sigurno ste se bar jednom ovako zamišljali. Glavna faca u kvartu, dobra pila i sve djevojčice luduju za vama. Eh, još samo da ste punoljetni i da imate vozačku. Dotad ćete se morati zadovoljiti s rally simulacijama na svom PC-u. Rally Challenge je jedna od takvih, koju ćete moći igrati do punoljetnosti. Treba reći da sam ja igrao beta verziju ove igre pod brojem 0,55 pa će ovaj opis biti vezan samo za ono viđeno na njoj. Puna verzija bi se uskoro trebala pojaviti na CD-u na kojem će uz igru biti i mnoštvo full motion videa koji bi vas trebao zapaliti za nju. Rally Challenge je relly simulacija koja ne pokušava biti i nije ništa spektakularno. Vožnju možete promatrati iz unutrašnjosti automobila i izvana. Pogled izvana možete zumirati i okretati se oko svog automobila. Rally Challenge možete igrati u niskoj i visokoj rezoluciji (nažalost, u ovoj beta verziji visoka rezolucija nije podržana). Ako se ne možete pohvaliti Pentiumom, smanjite nivo detalja pa možda uspijete igrati simulaciju vožnje rallya, a ne traktora. Grafika nije loša na prvi pogled, ali ubrzo ćete uočiti teksture koje nestaju ili se pojavljuju na krivim mjestima. Nadamo se da je to samo greškica zbog beta verzije i da će to biti ispravljeno kod pune verzije. Od zvuka ne očekujte mnogo, ionako je zvuk motora jedino važan. Tri su vrste utrka - Quick Race, Arcade i Phantom Race. Jedino u Arcade modu možete udariti u bilo što na stazi i vašem autu to neće smetati. Ako niste vični izmjeni brzina, odaberite automatski mjenjač. Svoj auto možete prilagoditi zahtjevima staze tj. promijeniti mu tip guma, ovjes ili popraviti uništeno. Ako se volite utrkivati s prijateljima, možete to Rally Challengeom i to modem, serijskim kabelom ili u mreži. Kad dođete do kraja staze, shvatit ćete da vam Rally challenge nije puno pružio. Prezahtjevan je za ono što nudi. A ako imate jače računalo i volite trke, za bolju zabavu uzmite Need for Speed, F1 GP2, Nascar, Destruction Derby,...

Grafika vas u ovoj igri zacijelo neće zapanjiti, ali sasvim je dobro urađena. Najveći su nedostatak pojedine teksture koje se pojavljuju i nestaju na krivim mjestima.



RALLY CHALLENGE

Igrano na: PC 486/80, 8MB

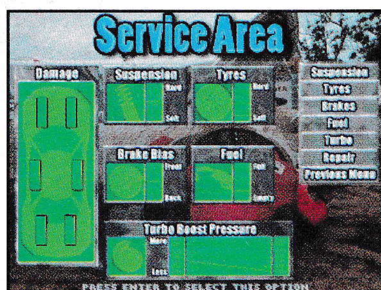
Druge platforme: N/A

Zvuk	44%
Grafika	77%
Igrivost	66%

Silver Lightning

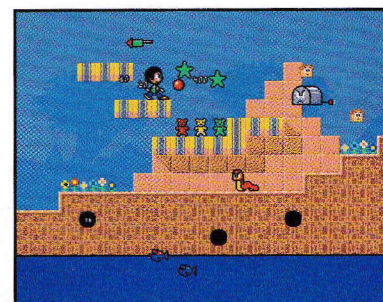
UKUPNO 55%

Min. konfiguracija: PC 486/40, 8MB







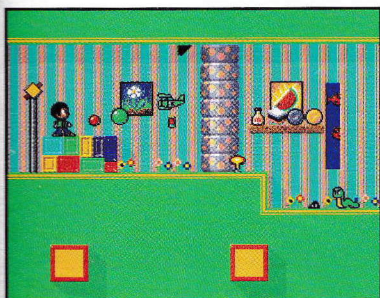


Jimmys

Kristijan Žibreg

Jimmys je simpatična platformska igra iz poznate radionice grupe Melon Design koja se proslavila originalnim demoima alternativnog dizajna. Pa neka se netko usudi reći da ljudi koji rade demoe ne znaju isprogramirati ništa korisno!

Zanimljivo je da Jimmys usprkos odličnoj grafici i glatkom izvođenju radi i na goloj A500 sa 1 MB RAM-a, što samo pokazuje da čak i starija generacija Prijateljica ima još pokojeg asa u rukavu. Igra ima 24 nivoa razbacana na 4 svijeta romantičnih naziva (House of fun, Deepspace melon, In the woods i Hectic Harbour) koja jednostavno morate prijeći bez nekih petljancija oko besmislenog scenarija. Naravno, u toj nakani ometaju vas kojekakvi bauci, no to za Jimmyja, "iskusnog puhača balona od žvakaćih guma", nije nikakav problem.



Ah, ta dobra stara vremena! Kako smo svi znali na C64 i Gumici igrati sveone lijepe platformske arkadice... A sad su ta vremena prošla... Ili moždanisu!

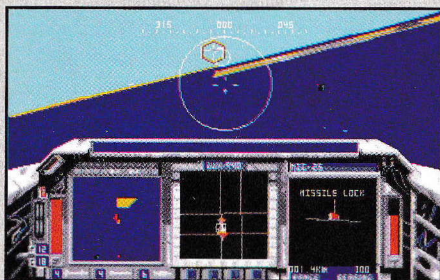
Da, tako je, vaše oružje su pomenuti baloni i ne pitajte me kako i zašto jer u praksi to izgleda vrlo efektno i zabavno. Balonima ne ubijate samo neprijatelje, oni vam mogu poslužiti i za penjanje na teško dostupne platforme. Moguće je, u duhu sličnih igara s prastarih 8-bitnih računala, pokupiti i dodatna oružja koja se katkad pojavljuju iza nekih protivnika, a sva je sreća da u istom duhu postoje i tajni prolazi koji razbijaju monotoniju. Grafika je ukusna i efektna (uvjerite se na slikama), zvuk nešto siromašniji. Jimmys je pravo osvježenje za sve vas koji još uvijek ludite za dobrom platformskom arkadom u stilu Giana Sisters i sličnih pa bi bilo lijepo da se potrudite i pošaljete autorima 10 USD-a za punu verziju igre (E-mail: christ@apollo .roskildees.dk) jer oni su se sigurno potrudili u izradi ovako adiktivne arkadice.



Sjednite još jednom u stari, dobri F-15 i porušite nekoliko MIG-ova. Osjetite još jednom brzinu i potisak moćnih motora te donesite mir na svjetska ratišta.

F-15 Strike Eagle 2

Berislav Jozić



Već standardni izgled kokpita, s HUD-om i ostalim uređajima.

Iako je ovu simulaciju već davno trebalo "pregaziti vrijeme", njezina jednostavnost i igrivost još uvijek privlače igrače-nostalgičare. Ako su i vama dojadile stalne borbe u svemiru i ubijanje vanzemaljaca, vratite se "primitivnim" letjelicama, zrakoplovima, i starim protivnicima - "ruskoj crvenoj opasnosti".

U ovoj igri upravljate američkim zrakoplovom F-15 i borite se na raznim povijesnim i izmišljenim svjetskim ratištima izvršavajući svoje misije. Igra je vrlo jednostavna - odabravši način kontrole, birate hoćete li nastaviti postojeću karijeru ili započeti novu te određujete nivo težine (Rookie, Pilot, Veteran, Ace). Još samo odredite ratište nad kojim ćete letjeti i pregledajte upute o misiji (nekoliko redova teksta i slike osnovnog i dopunskog cilja) i krenite! Nakon mnogih sličnih igara, u kojima probijanje kroz uvodne izbornike može potrajati i 10-ak minuta, brzina i jasnoća ovog odabira će vas sigurno veseliti (barem kao što je mene).

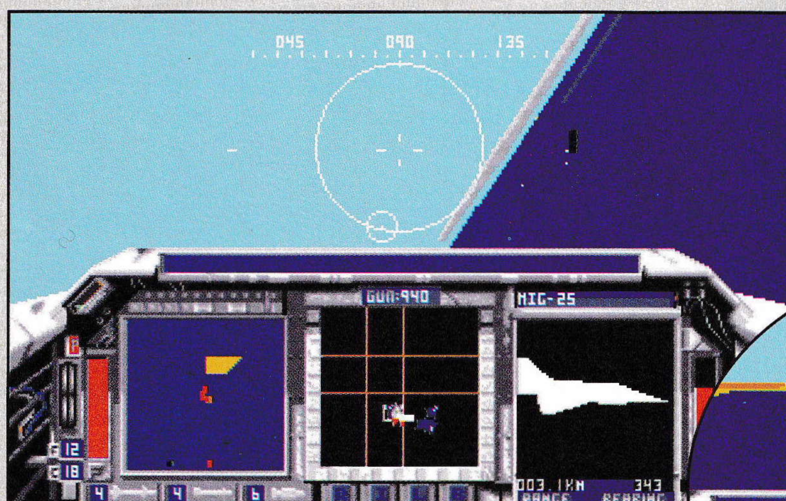
A kako izgleda u zraku?

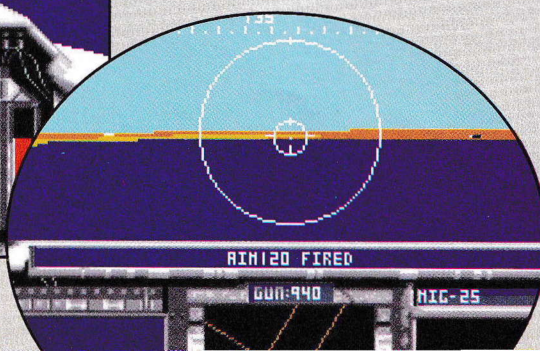
Izgled pilotske kabine je kao i u mnogim drugim letačkim simulacijama. Tu su različiti pokazivači koji vam dokazuju da ste još uvijek u zraku te tri mala ekrana čiji sadržaj možete mijenjati (mogu prikazivati vaš cilj, radar, približavanje neprijateljskih raketa ili udaljenost od zračne luke i dr.). Donji je dio slike kod leta popunjen instrumentima, a u gornjem možete vidjeti nebesko plavetnilo. Tu je i neizbježni HUD (head-up display), koji vam daje informacije o smjeru letenja, brzini... Na HUD-u je i nišan (on se mijenja, što ovisi o oružju koje koristite).



Izabirete jednu od 6 misija koje su vam standardno ponuđene u izborniku. Nakon toga ulijećete ravno u dogfight.

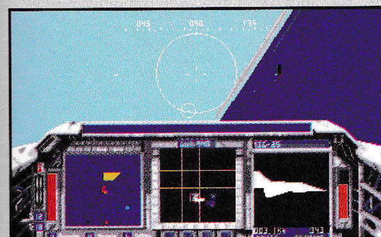
Posebnosti ove igre koje su kasnije postale sastavni dio letačkih simulacija su TRAINING mode i DIRECTOR mode. Training mode je način igre u kojem vas neprijateljski zrakoplovi ne mogu pogoditi. Ovim načinom igre možete i svoje gorivo i streljivo napuniti u zraku ako pritisnete Alt+R (inače je punjenje goriva i municije težak posao - treba naći blisku prijateljsku bazu, sletjeti prije nego vas neprijatelj raketira, brzo se napuniti i uzletjeti pod paljbom). Director mode je zapravo dodatak koji vam (ako ga koristite) prikazuje animacije svih događanja u blizini pa tako možete vidjeti animacije uzlijetanja neprijateljskih zrakoplova, animacije raketnih tornjeva i ispaljivanja vaših raketa...









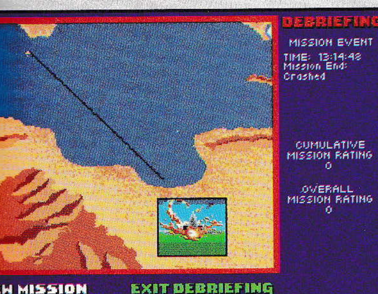


Da, a grafika i zvuk?

Okoliš je izveden u punoj vektorskoj grafici, koja vas, vjerojatno, neće zadiviti (ipak je to igra stara 5 godina), ali nije baš ni za odbaciti. Zvukovi su, također, prosječni, ali zacijelo bolji negoli u igrama u kojima ne znate vozite li zrakoplov ili kosilicu. Za vrijeme u kojem je nastala, ova je igra bila nevjerojatno brza - tada su postojale samo A500. Na današnjem standardu - Amigi 1200, ova igra leti čak i pri najvećem mogućem broju detalja i usporivača.

Sve u svemu, ovo je stara igra u kojoj još uvijek možete naći malo uzbuđenja i zabave.







Borba između Mycoona i Syreen zna biti vrlo zamorna jer Syreen može krasti posadu protivničkog broda i tako popunjavati svoju, a Mycoon ima specijalnu sposobnost obnavljanja posade.

U Star Controlu vaša je zadaća zaustaviti invaziju neprijateljskih bića u vaš dio svemira ili, ako želite, vi možete preuzeti ulogu neprijateljskih bića i zaustaviti besramno širenje ljudske rase i njezinih saveznika.

Na jednoj su strani ljudska rasa i njezini saveznici - životinje koje su razvile razum i inteligenciju (medvjedi, ptice, sirene) - to je Alliance of the free Stars (u prijevodu: Savez slobodnih zvijezda). Protivnici su nepoznata bića okupljena u carstvo pod nazivom Ur-Quan Hierarchy. Vi vodite jednu stranu, a drugu može preuzeti računalo ili vaš prijatelj. Obje raspolažu sa sedam različitih svemirskih brodova posebnih osobina i specijalnih oružja. Neka pobjedi bolji!

Nakon kratkog učitavanja i provjere svemirskog bontona, uz glazbenu pratnju (borbenu) ulazite u samu igru.

O borbi brodova dalo bi se govoriti, ali ćete najviše saznati ako se opcijom PRACTICE upoznate sa svakim brodom i njegovim posebnostima. Pri izboru brodova pritiskom na <SPACE>, dobijete uvećanu sliku i detaljne podatke o svojem brodu. Svaki brod raspolaže dvama oružjima - nekom vrstom "jednostavnog" lasera i specijalnim osobinama. Te osobine će vašeg protivnika izluđivati. Vaš se brod može pretvoriti u kometu, lansirati minijaturne brodove-lovce, zaogrnuti se štitom ili potpuno nestati s ekrana.

Jedna je od otežavajućih okolnosti kratki domet većine brodova - morat ćete prići neprijatelju dosta blizu, čime se povećava opasnost da on lakše pogodi vas. Udaljavanje i približavanje brodova praćeno je povećanjem i smanjenjem pogleda. To je vrlo korisno kad imate neko dalekometno oružje (samonavodeće rakete na primjer).

Kako je cilj ove igre osvajanje teritorija, svaka borba događa se blizu planeta. Ako neprijatelja natjerate da udari u nj, oduzet ćete mu puno energije. Ova je tehnika vrlo učinkovita kod velikih brodova jer se oni, zbog veće mase, teže opiru sili planeta.

U strateškom je djelu igre obično cilj potući neprijatelja razbivši mu sve brodove ili uništivši njegov komandni centar (STARBASE). Za to će vam trebati brodovi, a njih proizvodite samo u svojem komandnom centru. No za to vam trebaju i krediti (tj. novac), a njega dobijate sa svojih planeta - rudnika. Računica je jasna: više rudnika, više kredita, više brodova - brža pobjeda. Stoga, gradite rudnike gdje god možete. Također će vam trebati i naseljeni planeti - za popravljanje oštećenih brodova u bitkama i nadopunjavanje njihove energije (predstavljena oznakom CREW - posada). Naseljene planete (kolonije) gradite na strateškim mjestima do kojih vaši brodovi mogu brzo doći i s kojih se mogu brzo vratiti u bitku.

Star Control je jedna od rijetkih igara koja ujedinjuje dobru akciju i jednako dobar strateški dio, a rezultat je vrlo dobra svemirska strategija/pucačina kojoj ćete se često vraćati.

Kad se ljudska vrsta susretne s nepoznatim bićima iz dubokog svemira, tko li će pobijediti u borbi za kontrolu nad zvijezdama?



Star Control

Berislav Jozić

NEO software svojom tučnjavom želi ponoviti uspjeh Street Fightera! Legendu još nije pregazilo vrijeme, ali joj je ostalo dovoljno da se dostajanstveno povuče i ustupi pobjedničko postolje Capital Punishmentu dok NEO software ima taman toliko vremena da se povuče u svoju radionicu i pokuša ponovno.

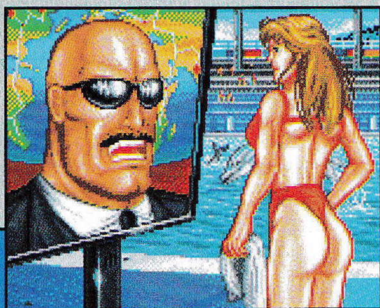


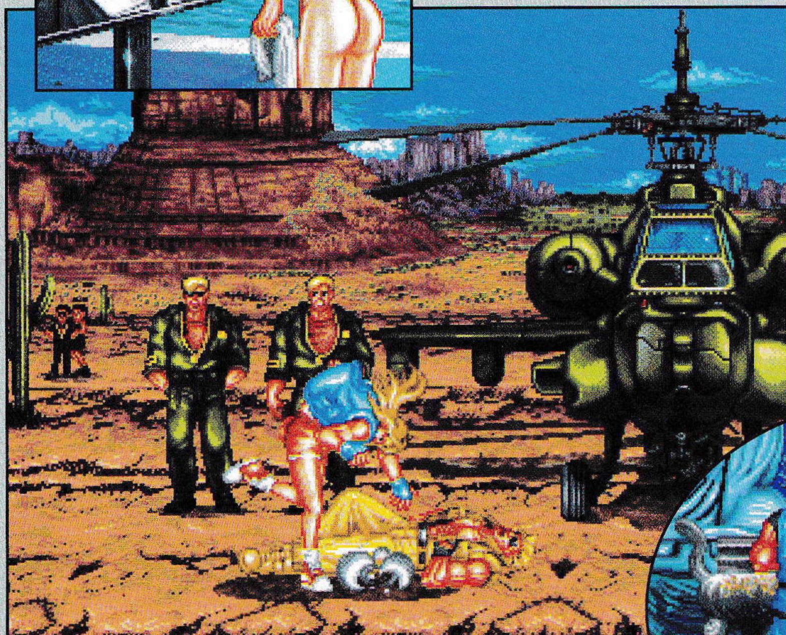
Fightin' Spirit

Kristijan Žibreg

Pogledajmo što su to smućkali u NEO softwareu. Fightin' Spirit dolazi na disketama ili CD-u i to za Amige sa ECS i AGA čipovima, dakle, svi će moći igrati. Otvorivši lijepu kutiju, neugodno će vas iznenaditi sadržaj: jedan CD u plastičnom omotu, registracijska kartica i tri raznobojna A4 papira vrlo šturih uputa na tri jezika - u njima upadljivo nedostaje opis pokretanja igre sa CD-a, spominje se samo disketna verzija. No dobro, u boot meniju isključite sve jedinice, osim sustavske particije, dignite sustav bez startup-sequence, dignite CD driver (najčešće sa "Mount DEVS:DOSDrivers/CD0") i utipkajte "CD0:FSCD". Uz malo sreće, doći ćete do glavnog ekrana s mnoštvom opcija. Moguća su četiri moda igranja: Story mod u kojem morate pobijediti Jenshi Yamamotoa, šefa tajne organizacije Hikawa (mo'š si mislit), VS Battle za iskaljivanje kompleksa na najboljim prijateljima, Tournament mod u kojem može igrati do osam ljudskih igrača te Team Match koji dopušta stvaranje ljudskih timova koji se na turniru bore protiv CPU-a ili drugog tima omraženih susjeda iz kvarta. Ostale su opcije standardne, osim Shadow Matcha koji uključuje/isključuje mogućnost da vam računalo za protivnika dodijeli lik koji ste i sami odabrali. Fightin' Spirit možete igrati joystickom ili CD 32 joypadom, a na raspolaganju vam je desetak likova. Svaki lik ima 4 specijalna poteza i nekoliko osnovnih udaraca, no nije li to bio slučaj i sa Street Fighterom, a ipak je ušao u legendu usprkos konkurenciji koja je imala bolju tehničku izvedbu?







Ova pozadina mi izgleda nekako poznato. Možda zamjena zrakoplova helikopterima i nije baš najbolja ideja.

FS VS SF VS CP

Fightin' Spirit neodoljivo podsjeća na spomenutu legendu, relativno novijeg izdanja, ali još uvijek za klasu lošiji. Grafika u AGA inačici je u 256 boja, no još uvijek prosječna jer su autori premalo pozornosti posvetili paleti boja i nijansiranju. Pozadine izgledaju previše kolažno i šaroliko, bez finih prijelaza i naglašenih detalja. Likovi su veliki i crtani istim stilom i tu dolazimo do najslabije strane Fightin' Spirita - animacije. Nevjerojatno je da su autori igre glavne likove animirali u dvije-tri sličice, to je za današnja mjerila sasvim

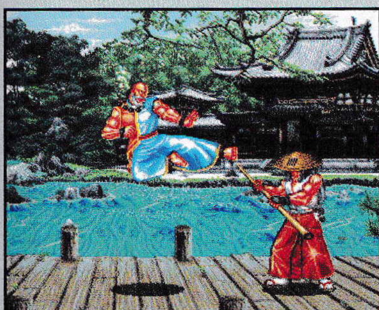




neprihvatljivo, a ako mislite da A1200 ne može bolje i kao glavni argument navodite Street Fighter, koji se također nije dičio glatkom animacijom, pogledajte Capital Punishment opisan u pretprošlom broju časopisa i shvatit ćete da se AGA čipovi mogu sasvim dobro nositi s današnjim visokim standardima. U ovom se slučaju jednostavno radi o nespretnoj izvedbi, ništa više. Fightin' Spirit izgleda lijepo kad gledate statične slike, no kad akcija počne, prva će reakcija na animaciju biti smijeh - ipak postoji neki donji minimum tehničke izvedbe da bi vas igra uopće "uvukla" u svoj svijet. Ista je stvar sa zvukovima, koji jedva zadovoljavaju današnje naraštaje željne vriske i krckanja kostiju. No Fightin' Spirit ima ono što danas, nažalost, još uvijek nije ustaljena praksa na Prijateljici - CD glazbu.

Sviraj to stereo, Sam...

Pisci igara za Amigu su dugo ignorirali CD medij pa smo zato i bili uskraćeni za igre tipa "Rebel Assult" ili "Phatasmagoria" koje su privukle tolike ljude PC-u. Razlozi leže dijelom u činjenici da CD čitač nije standardni dio Amige, a dijelom u samoj filozofiji "igrajmo se disk-jockeya" koja je upravo na Amigi pustila preduboko korijenje. U posljednje je vrijeme došlo do promjene načina razmišljanja pa je tako piscima igara konačno "zasvijetlilo" da je jeftinije strpati igru na jedan CD, a ostatak popuniti audio zapisom (ako se već ne može smisliti pametniji način iskorištavanja potencijala koje pruža CD), nego isporučiti proizvod na desetak disketa. Tako su izgledali davni počeci CD igara na PC-u, no znate kako se kaže: bolje ikad nego nikad. Dakle, Fightin' Spirit je pun audio zapisa koje slušate tijekom igre. Osjećaj je dobar, iako glazba nije ništa posebno, no kvaliteta je još uvijek bitno bolja od Prijateljičina 4 kanala 8-bitne kvalitete. Naravno, za CD glazbu morate zvuk iz CD čitača dovesti na monitor, TV, pojačalo, kazetofon, bilo što... jer A1200 nema line-thru ulaz koji bi miješao vanjski audio signal sa zvukom koji generira zvučni čip Paula.



Ako su vam dosadili ljudski protivnici, ispucajte se na tigrovima i ostalim kućnim ljubimcima.





Fightin' Spirit? Neee, Capital Punishment!

Fightin' Spirit bi imao sve preduvjete dobre makljaže da nije loše animacije i zvučnih efekata, ovako ne vjerujem da će vam ostati u dugom sjećanju. No, kao i u rock'n'rollu mora postojati i poneko loše ostvarenje koje probija led, nakon kojeg će uslijediti sve bolje i bolje stvari. Da je tako najbolje, govori i objava ClickBOOMA koji su svoj Capital Punishment najavili i na CD formatu, a kako se radi o igri koja izgleda puno bolje i od Mortal Kombata 3 na PC-u, pričekajte još malo igru koja je već ušla u legendu i koja se očekuje s najviše nestrpljenja. Želite li bar malo okusiti od onoga što dolazi, skrknite Punish3.lha sa Aminet direktorija game/demo. I ne zaboravite je pokazati svojim PC prijateljima koji su se grdno prevarili kad su tako olako otpisali Amigu. E da, ako još uvijek niste nabavili CD čitač za Amigu, trkom u trgovinu. I riješite se te dodatne disketne jedinice, to vam zaista više ne treba.

FIGHTNIN' SPIRIT

Igrano na: Amiga 1200, 2MB
Druge platforme: N/A

Zvuk	84%
Grafika	71%
Igrivost	73%

Light Shock

UKUPNO 72%
Min. konfiguracija: Amiga 500, 1MB

Fightin' Spirit CD inačicu je na testiranje ustupio: Megavision Praputnjak 94 51 000 Rijeka tel.: (051) 80 99 33



Alien Bash

Berislav Jozić

Neslužbeni je nastavak Chaos Enginea stigao, službeni se još ni ne nazire, no hoće li biti i uspješan poput slavnog prethodnika?

Za one neupućene recimo da Chaos Engine možemo usporediti s Watchtowerom ili Tower Assoultom. I ovo je još jedna pucačina u kojoj svoj lik (odbjeglog zarobljenika u ovom slučaju) gledate iz ptičje perspektive tj. odozgora. Priča je ovakva: nakon što ste pobili sve aliene na zatvoreničkom brodu, spuštate se na njihov planet s ciljem da oslobodite cijeli svemir njihove nazočnosti. Srećom, na samom planetu postoji grupa plaćenika koji su vam spremni pomoći oružjem i povremenom dopunom vaše energije. Kao ni drugdje, ni ovdje ništa nije besplatno, ali srećom lubanje domorodaca sadržavaju veliki postotak zlata pa njihovim sakupljanjem zarađujete prijeko potreban novac.

Ukratko - pobijte sve što se kreće (pa i ono što mirno stoji) i pokupite preostalo. Na svakom nivou morate osloboditi određen broj talaca (u lijevom uglu ispod radara broj talaca označen je slovom H), potom stanite u sredinu pentagrama da biste dobili ključ koji vam otvara prolaz za dalje. Kao što je uobičajeno, na kraju svakog nivoa čeka vas malo veći i jači neprijatelj s kojim ćete imati malo više muke.

Između nivoa teško stečni novac možete potrošiti kupujući pojačanje za svoje oružje, dodatne bombe, rakete ili energiju. U igri postoji 8 nivoa različite težine (tj. jačine i broja protivnika) i različitih vremenskih uvjeta (na drugom pada kiša, na četvrtom snijeg, na petom počinje oluja ...).

Izgled i raspored ekrana također će vas (kao i mnogo drugih detalja) podsjetiti na Chaos Engine. U gornjem se, većem, dijelu ekrana odvija igra, a tu je i radar na kojem vidite obližnje neprijatelje. Na donjem dijelu su "sitnice koje život znače", redom: oružje koje koristite, snaga oružja, broj paketa granata ili raketa, broj života, energija i novac.



Iako cijela igra nije redizajnirana, malkice osvježeni izbornici.

U igri postoje tri oružja - puška (koju je preporučljivo pojačati bar na snagu 2), granate - za slučajeve kad vam neprijatelji ispune ekran (daljinu na koju bacate granate podešavate kursorskim tipkama) i rakete za uništavanje najjačih neprijatelja. Oružja mijenjate pritiskom na bilo koju tipku na tipkovnici.

Sve u svemu, naš je zaključak da ova igra, iako je vrlo solidno napravljena, ipak nije uspješan nastavak slavnog uzora. Dok čekate službeni nastavak, sretna vam borba!



Moramo priznati da se igra grafičkim izgledom skoro i ne razlikuje od svog prethodnika, no ono bitnije je akcija, koje ni ovog puta ne nedostaje,

ALIEN BASH

Igrano na: Amiga 1200, 6MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	60%
Grafika	78%
Igrivost	72%

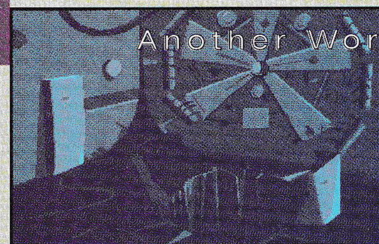
N/A

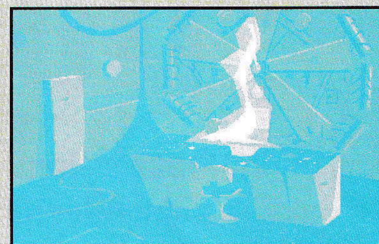
UKUPNO 71%

Min. konfiguracija: Amiga 1200, 2MB

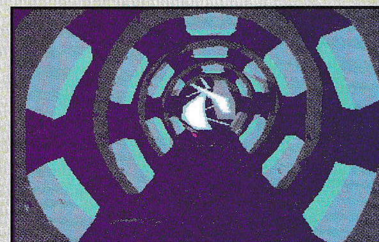
Another World

Goran Borotha

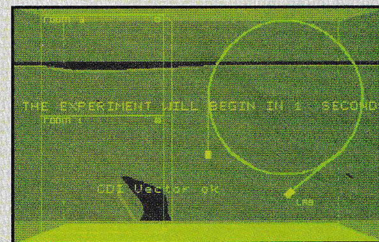
















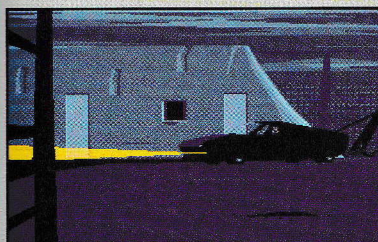
Ova igra ima brzinu i pokretnost arkada, ali i priču, tajanstvenost i ugođaj najboljih pustolovina. Sve ovo jamčilo je njen lak proboj, pa danas možemo reći da ANOTHER WORLD definitivno spada među najbolje igre ikad napravljene, a o njenom mjestu među arkadnim pustolovinama ne treba ni govoriti.

U samu igru uvodi vas izvrstan demo koji bi mogao čak i mnoge današnje igre posramiti. Demo počinje pred ulazom u zgradu u kojoj radite. Prvih nekoliko trenutaka prevladava tjeskobna tišina, koju vi nenadano prekidate dovezavši se u svom ferrariju. Izlazite iz auta i polagano odšećete do dizala. Kamera prati njegovo spuštanje, vi izlazite i utipkavate šifru za ulaz u laboratorij. Vrata se za vama zatvaraju, a računalo skenira vaš DNA. Sjedate za radni stol i pokrećete eksperiment. U međuvremenu, čekajući rezultate, vidimo vas u krupnom planu kako otvarate limenku i lagano pijuckate pivo. Negdje na polovici kompjutorskog prikaza eksperimenta kamera se vraća na početak - ispred zgrade. Sad već puše sablasni vjetar, prašina leti zrakom, a limenke, kotrljajući se, daju stravičan prizvuk već vrlo napetoj atmosferi. Odjednom munja udari u zgradu, prođe ogromnim cijevima i uz grozan prasak i bljesak izbije pred vas i teleportira vas na - ANOTHER WORLD.

Time počinju vaše najnovije pustolovine (odigravaju se kroz šesnaest predivnih nivoa), a cijelo se vrijeme borite protiv nekakvih mutanata nalik (ali samo nalik) ljudima. Otkrit ćete da je u tijeku nekakav građanski rat, steći ćete jednog jako odanog prijatelja, završiti u zatvoru, ganjat će vas lavovi, svi će pucati po vama i na koncu će vam neki manijak prebrojati koščice, no sve u svemu, dobro ćete se zabaviti. Upravljanje je vrlo jednostavno (za tipkovnicu): krećete se strelicama, trčite strelicom+space, pucate spaceom, štit izbacujete malo dužim pritiskom na space, bombu bacate također spaceom, samo ga morate držati dok se ne pojavi velika kugla ispred pištolja. Igra je inače fenomenalno napravljena, sve od grafike, priče, glazbe, zvučnih efekata pa do atmosfere koju nisam osjetio još ni u jednoj igri. Ukratko, ovo je igra koja ima svoje mjesto među legendama, a svatko tko ju je samo jednom igrao, neće je još dugo zaboraviti.



ANOTHER WORLD je od onih igara koje su svojim pojavljivanjem bitno izmijenile dotadašnje poglede na svijet informatičkih igara i, ostavljajući za sobom neizbrisiv trag, postavile neke nove standarde.



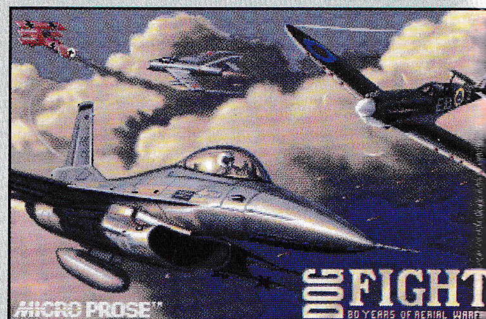






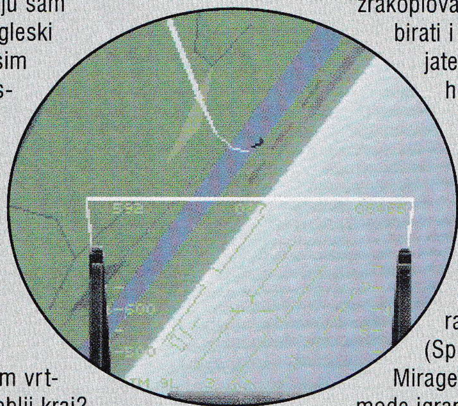
Dogfight

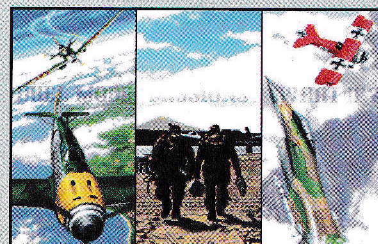
Igor Duić

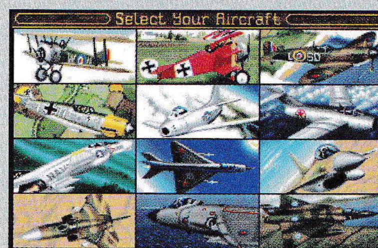


MicroProse, MicroProse i opet MicroProse. Jedna od mojih najomiljenijih softverskih kuća ponovno me oduševljava svoji novim proizvodom za Amigu. Riječ je o novoj, ratnoj zrakoplovnoj simulaciji Dogfight.

Iako sam fan PC računala i svega na njemu, preporučujem vam ovu igru. Prvenstveno zato jer ju je moguće igrati i na slabijim računalima tipa 286 (obavezna VGA) kao i na Amigi???. Osim toga, ovo je jedna od najigrivijih zrakoplovnih simulacija koju sam dosad igrao. Ako znate engleski ili ste rođeni Talijan koji osim materinjeg govori i francuski, nema problema, igra je prilagođena tako da se može pokrenuti na četiri jezika (još je tu i njemački). Izabravši jezik i ukucavši zaštitnu šifru, pojavit će se odlična slika koja najavljuje dobru zabavu. F-16, Red Baron, Spitfire i Mig 17 u mračnom vrtlogu, ha!? Tko će izvući deblji kraj? He, he... no, šalu na stranu, polijećemo! Odlično ostvarena vožnja i korištenje oružja - igrivosti nema kraja. Na raspolaganju su vam tri različita moda igranja - duel mode, missions i what if. U duel modu birate razdoblje razvijenosti "ptičica", recimo invaziju na Falklandsko otočje, Siriju, Vjetnam, Koreju... Ovdje imate samo i jedino borbu jedan na jedan, inače to ne bi bio duel mode. Za svako razdoblje imate na raspolaganju dva zrakoplova. Osim zrakoplova, možete birati i položaj u odnosu na neprijatelja (random, side by side, head to head, behind enemy...). Ciljevi su samo u zraku. Dosta lagan i ne baš zanimljiv mod. Missions mo.. je ... , mislim da ime sve govori. Dvanaest različitih misija u šest ratova s različitom razvijenošću zrakoplova (Spitfire vs Messerschmitt, Mirage vs Sea Harrier). Najteži mode igranja, začinjen s 15-ak dosadnih minuta dugotrajnog leta do neprijatelja koji će vas potom nagraditi s 200 zrna ili, volite li više brzu smrt, s par raketica. Ha! Za vaš trud tu su i medalje. Ciljevi se nalaze u zraku (baloni, zrakoplovi) i na zemlji (radari, skladišta, baze, topništvo, SAM lanseri). Ne zvuči baš dobro, ali što je, tu je. I konačno WHAT IF! Pomislite li, treća sreća, nećete puno pogriješiti. Najzanimljiviji i najigriviji mod. Ovdje možete činiti sve što želite - slobodno letjeti (uvježbavati slijetanje i polijetanje), boriti se (birati zrakoplove, oružja, visinu i položaje) i igrati preko modema ili u mreži. Da, dobro ste pročitali, igra podržava igranje u mreži i preko modema pa ćete tako moći "skidati" i najbolje frendove. Ciljevi se nalaze isključivo u zraku, a njihovu brojnost i vrstu određujete vi. Pokušajte si predočiti Mirage vs Red Baron & Mig 15. Ha, koja brija?!

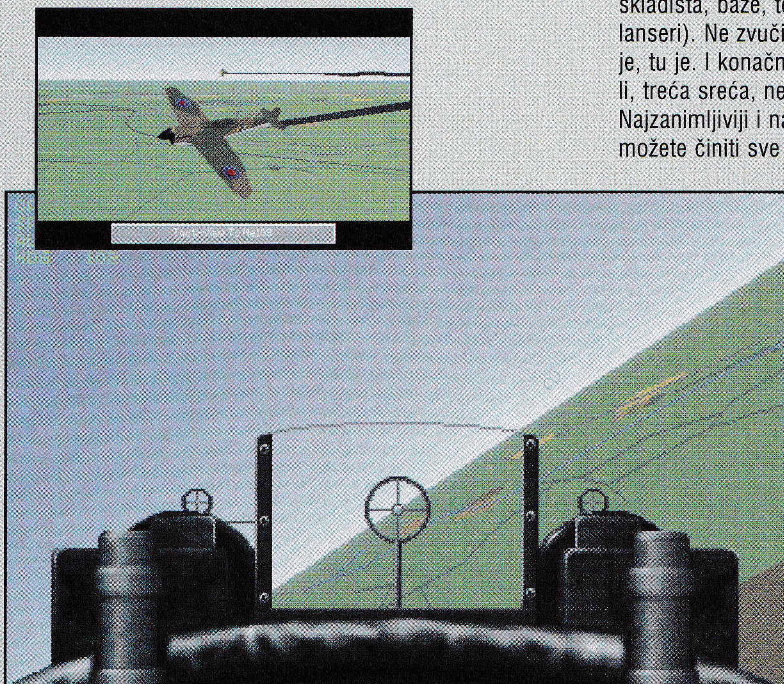






I love this game!

Poveći izbor zrakoplova, misija i scenarija čini ovu igru cool game! S obzirom na podršku i platforme, ova je igra doista rijetkost. Pravo je čudo naći igru koja će raditi na Amigama, 286-ici, 386-ici pa sve do Pentiuma. Glazba je vrlo solidna, a zvučni efekti dosta dobri, skromni i, prije svega, realni. Igra zaslužuje visoko mjesto u Amiga worldu i vrlo solidno mjesto u svijetu PC računala. Što više reći osim, sve pohvale MicroProseu. Dečki samo tako nastavite!



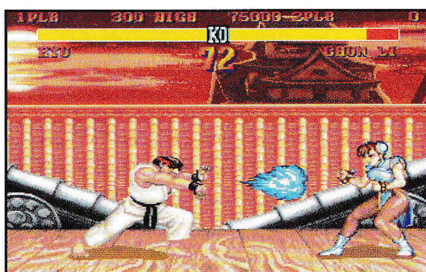
U Dogfightu se možete boriti najrazličitijim tipovima zrakoplova, kako onima iz I. sv. rata tako i današnjim supersoničnim mlažnjacima.



Kixx: Street Fighter 2 & Terminal Velocity

Damir Rukavina

Ako ste ikada čuli za PC, onda ste čuli za ove naslove. Da, da...krenuli smo na groblje igara i iskopali... pogodite što...



Ah,...bila su to dobra vremena, kad su 2d borilačke igre vladale pozornicom i kad su mnoge osobe, sada trajno mentalno oštećene, provodile dane pokušavajući izvesti kombo kakav još nitko nije vidio. Došlo je i doba da klasici s kojima je sve i započelo opet ugledaju svjetlo dana. Kako? Koji? Recimo, primjerice, da je igra Street Fighter 2 (koja sada iima više nastavaka nego Santa Barbara) jedna od takvih legendi. Zašto Street Fighter? Zato jer je on, ma što vi mislili, vrlo dobar klasik koji je zacijelo bio inspiracija tvorcima mnogobrojnih današnjih borilačkih igara, a i svojim se raznovrsnim potezima i likovima održao na vrhu ljestvica najmanje godinu dana. Bilo je tu na izbor osam maštovitih likova (imena im se još i danas dobro sjećam) čiji su dobri udarci tjerali igrače na radosno urlikanje. Street Fighter se pojavio prvo na automatima, što je bio pun pogodak, potom je izašla konverzija za Super Nintendo Entrertainment System (puno i užasno zamršeno ime) kojom su autori zgrnuli toliko novca da nisu znali kud bi sa sobom pa su napravili modifikacije poput Super Street Fighter 2 i sličnog, koje su također imale golem uspjeh. Uskoro je uslijedila i PC inačica, nešto manje uspješna, ali razloga za nezadovoljstvo nije bilo. Nakon par godina PC tišine, Kixx se odlučio da ovom evergreenu udahne život u obliku budžetnog izdanja na PC CD ROM-u, što će mnogima (pogotovo onima s početka teksta) pobuditi ugodna sjećanja na izubijanog protivnika (virtualnog, naravno). Kixxi su načinili pravu stvar i cijenom i kvalitetom, jer što još možete dobiti za stotinu kuna i biti zadovoljni?

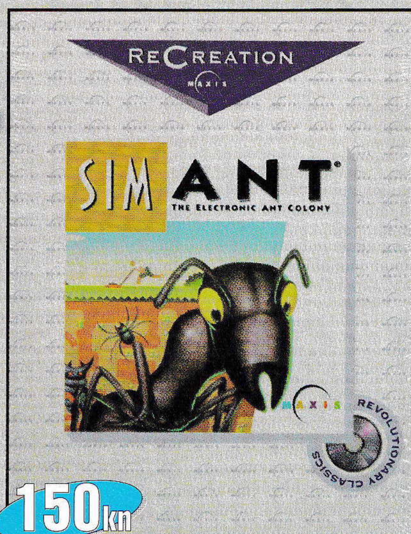


Drugi dio ove kombinacije je 3d Realmsova klasična trodimenzionalna pucačina isprepletena megatonima razvaljenih neprijateljskih letjelica, tenkova, žive sile i Bog zna čega još. U njoj poprimate ulogu pilota koji je toliko dobar da je u stanju, za vrijeme lupinga kombiniranog s poniranjem u svrdlu, pojesti poveću porciju ćevapa (ne pitajte me kako nakon toga diše). On je plaćenik i mora srediti zlu silu u obliku superumjetene inteligencije koja je preuzela upravu nad čitavom vojnom silom. Borba se vodi u zraku i svojevrsnom tunelu, gdje nemilice kosite neprijateljske jedinice. Grafika nije toliko impresivna, ali su animacija i žestina vratolomne jurnjave jednostavno nezamjenjivi. Naime, čitav je teren real time renderiran, djeluje očaravajuće, što je , vjerojatno, razlog zbog kojeg je igra i dobila status klasika. Naravno, što bi bila akcijska simulacija bez modemskog načinå igre i podržavanja umreženog igranja za preko deset igrača. Drugim riječima, ako volite dobre i brze pucačine, bilo bi dobro da bacite pogled i na ovu, jer nikad se ne zna - možda i vama uspije ono sa ćevapima.



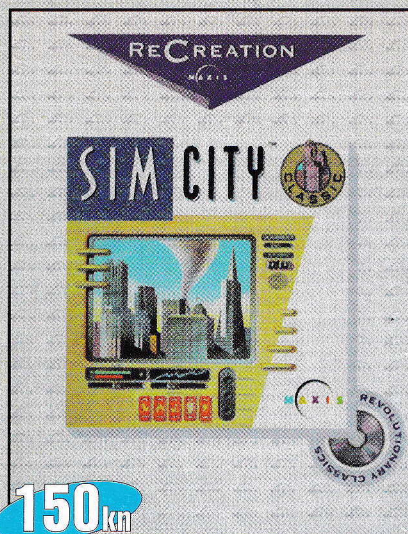


Street Fighter 2
cijena: 97.99 kuna
Terminal Velocity
cijena: 97.99
ustupio: ALGORITAM
tel.: 01/ 42 81 89



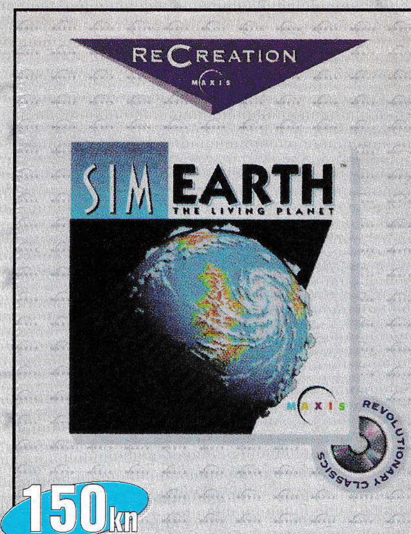
Sim Ant

Mravi. S njma dijelite svoj dom, hranu i svoj cijeli planet. Svakodnevno ih gazimo, zaprašujemo i proklinjemo. Sada nam se pruža prilika da saznamo kako je sirotom mravu živjeti. Dobro ili loše? Provjerite sami.



Sim City

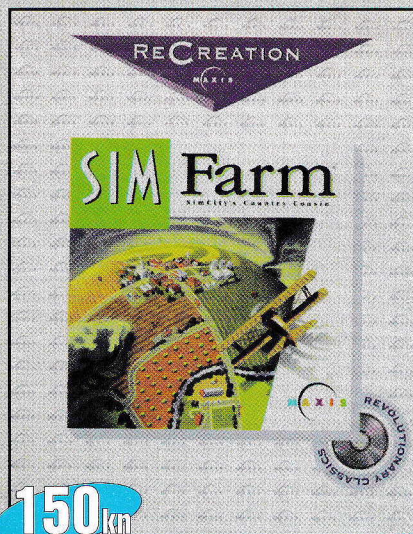
Prava legenda kompjuterske zabave. SimCity Vas izaziva da izgradite grad svojih snova. SimCity je protutnjao kompjuterskim svijetom snagom oluje i potresa, te je porušio barijere između zabave i učenja.



Sim Earth

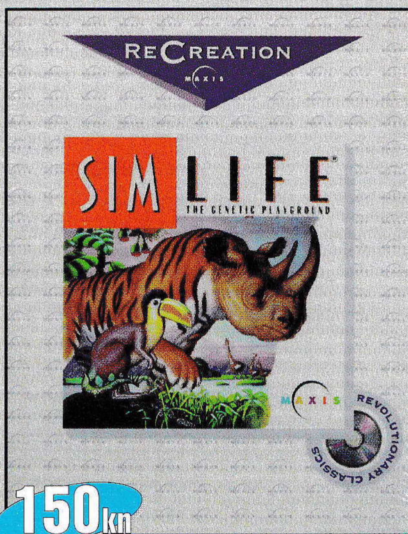
Preuzmite nadzor nad cijelim planetom od njegova postanka pa sve do njegova uništenja. Vodite oblike života od njihova jednostaničnih oblika pa sve do civilizacije koja se može otisnuti put zvijezda.

Super Shop



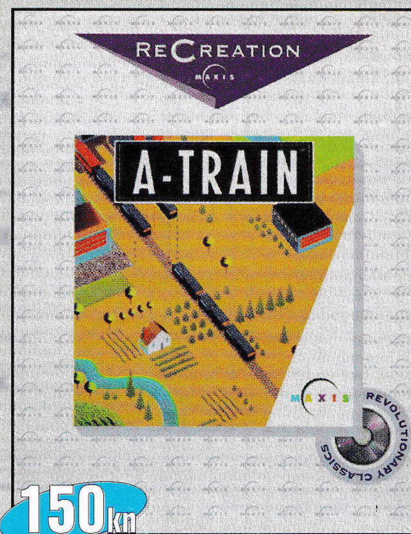
Sim Farm

Vi ste upravitelj farme. O Vama ovisi dali će ta farma biti obiteljska i mala ili pravi agrokulturni centar koji će opskrbljivati pola zemlje sa svojim proizvodima.



Sim Life

Stvorite biljke i životinje i postavite ih da žive u vašem vlastitom eko sustavu. Stavite vaša divna stvorenja na test, postavite ih u krajolik pun hrane ili u pustinju gdje samo najizdržljiviji preživljavaju.



A-Train

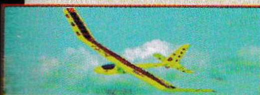
Već Vam je slabo od stalnih kašnjenja i otkaza vlakova? Na Vama je zadatak da preuzmete stvari u svoje ruke i uvidite što je sve potrebno da bi se vodio cjelokupni sustav željeznice.

Igre naručite putem kupona u Hackeru. Količina CD-ova namijenjenih prodaji putem SUPER SHOPA je ograničena! Ukoliko je željeni CD rasprodan, imate prednost pri odabiru slijedeće narudžbe. U cijenu nisu uračunati poštanski troškovi.

Popis nagrađenih čitatelja



1. Nagrada
Mountin Bike 8300 Colorado
Marko Projekt d.o.o.
Tel./Fax. 01/233 73 76
Tel. 01/611 92 33



2. Nagrada
Jedrilica na daljinsko upravljanje
RCM
Tel. 01/615 87 51
Korčulanska 3 (pasage)
10000 Zagreb



3. Nagrada
2xspeed CD-ROM i zvučna kartica
Edinkom
Tel./Fax. 01/233 45 28, 01/233 82 24, 01/233 09 97
Ožegovićeva 19
10000 Zagreb



4 i 5. Nagrada
Thrustmaster Joystick
F-16 TQS
Prebeg Commerce
Tel. 01/ 615 07 58
Fax. 01/ 615 07 59
Bosutska 8b
10000 Zagreb



6. Nagrada
Microsoft EasyBall +
Explorapedia enciklopedija
Zola
Tel. 01/395 153
Fax. 01/395 152
Nova Cesta 115
10000 Zagreb

7. Nagrada
2*5 sati igranja u klubu Avalon sa VR kacigom
Avalon
Ilica 54
10000 Zagreb

8. Nagrada
ACM Game Card
Prebeg Commerce
Tel. 01/ 615 07 58
Fax. 01/ 615 07 59
Bosutska 8b
10000 Zagreb

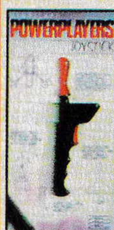


9. Nagrada
2*6 mjeseci pretplate na časopis Hacker
Janus-Lingua
Petrinjska 11
10000 Zagreb

10. Nagrada
5* Enciklopedija Igara
Janus-Lingua
Petrinjska 11
10000 Zagreb



1. Nagrada
Amiga 1200 DeLuxe Pack
(Digita Wordworth, Digita Print Manager, Deluxe Paint IV AGA, Dennis i Oscar)

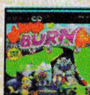


2. Nagrada
PowerPlayers Joystick



3. Nagrada
Wizard, 3 Button Mouse

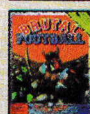
4. Ostale nagrade
CD-i za CD32: Nexus Pro, Bump'n'Burn
Disketne igre za A1200: Shadow Fighter, Footbal Glory, Brutal Footbal i Slam Tilt













Nagrade za Amigu poklanja
Megavision
Tel. 051/ 80 99 33
Praputnjak 94
51000 Rijeka

Štovano čitateljstvo,

Naša je nagradna anketa došla svome kraju, rezultati se još uvijek obrađuju a nagrade se smiješe svojim novim vlasnicima. S obzirom na to da ste nam se javili u zaista velikom broju, uveli smo i dodatne nagrade (kape, majice) kako bismo nagradili veći broj vrijednih čitatelja. Za one nestrpljive koje zanima statistika, rezultate ankete ćemo objaviti u slijedećem broju Hackera.

Puno Vas pozdravlja Vaše uredništvo

Nagrađeni su:

1. MOUNTIN BIKE: *Mario GRBIĆ, Krstine 10, 20207 Mlini*
2. JEDRILICA na daljinsko upravljanje: *Darko JERKOVIĆ, M.Krleže1, 32260 Gunja*
3. 2xSPEED CD ROM + ZVUČNA KARTICA: *Mirko KOROTAJ, F. Fujska 3, 33000 Virovitica*
4. THRUSTMASTER JOYSTICK: *Vedran BANOVIĆ, B. Lukasa 29/3, 10000 Zagreb*
5. THRUSTMASTER JOYSTICK: *Josip SOBIN, Šimićeva 28, 21000 Split*
6. MICROSOFT EASYBALL + Explorapedia enciklopedija: *Marina STAGNER, 26. divizije, 51415 Lovran*
7. 2x5 sati IGRANJA u klubu AVALON + kapa i majica "Hacker": *Siniša ŠTERLE, A.G. Matoša 4, 10432 Bregana*
8. AMIGA 1200 DELUXE PACK: *Željko Dodoš, Malinova 2, 44250 Petrinja*
9. POWERPLAYERS JOYSTICK: *Alen VARGA, Trg kralja Tomislava 2, 48000 Koprivnica*
10. 3 BUTTON MOUSE: *Vjekoslav SOČKOVIĆ, Oboj 58, 10000 Zagreb*
11. SHADOW FIGHTER (A1200): *Vinko MIKETEK, Kroz Smrdečac 19, 21000 Split*
12. FOOTBAL GLORY (A1200): *Mario BEGIĆ, Zagrebačka 86, 42000 Karlovac*
14. SLAM TILT (A1200): *Goran MILKOVIĆ, Krajiška 2A, 32100 Vinkovci*
15. BRUTAL FOOTBAL (A1200): *Ivica HOŠKO, K. Trpimira 2/I, 44320 Kutina*
16. CD NEXUS PRO (A1200): *Daniel REZ, Orahovička 22, 31000 Osijek*
17. CD Bump'n'Burn (A1200): *Tomislav KREŠEVAC, B. Magovca 111, 10000 Zagreb*
18. ACM GAME CARD: *Goran ŠTAMBUK, 23000 Zadar*
19. POLUGODIŠNJA pretplata na Hacker: *Zlatko GUDASIĆ, D. Domjanića 17, 47000 Karlovac*
20. POLUGODIŠNJA pretplata: *Sandro OSTOJIĆ, Murati 24, 10000 Zagreb*
21. POLUGODIŠNJA pretplata: *Zvonimir PERIĆ, Don I. Prodana, 23000 Zadar*
22. ENCIKLOPEDIJA IGARA 1: *Bojan RATKOVIĆ, P. Svačića 11, 31400 Đakovo*
23. ENCIKLOPEDIJA IGARA 1: *Jadranko KRAJAČIĆ, Crnčićeva 4, 51000 Rijeka*
24. ENCIKLOPEDIJA IGARA 1: *Dario GRŠKOVIĆ, S. Košutić 12, 10000 Zagreb*
25. ENCIKLOPEDIJA IGARA 1: *Vedran TIJARDOVIĆ, Koranska 3, 31000 Osijek*
26. ENCIKLOPEDIJA IGARA 1: *Stjepan ŠANDRK, Vukovarska 101, 31000 Osijek*
27. MAJICU "HACKER" SU DOBILI:
1. Nataša GOLUBOVIĆ, Čurilovec 29, 42000 Varaždin
2. Mladen FIŠTREK, Utiskani 12, 43231 Ivanska
3. Nikola ĆELAP, Berislavićeva 14, 10000 Zagreb
4. Aleks MRAOVIĆ, Ronjgi 4, 51216 Viškovo
5. Krešimir PAVLIC, Dr. Mačeka 16, 40000 Čakovec
6. Karlo OZMEC, D. Cesarića 69, 10000 Zagreb
7. Zoran KRŠEK, Jabukovac 9, 10000 Zagreb
8. Marin RADUN, 21214 Slatine
9. Zlatko IVČIĆ, K. Zvonimira 3/1, 43000 Bjelovar
10. Josip ŠPOLJARIĆ, A. Kačića 113, 31540 D. Miholjac
28. KAPU "HACKER" SU DOBILI:
1. Andrej RAKIPOV, Crnčićeva 6, 51000 Rijeka
2. Marijan BIŠĆAN, S. Vraza 9, 47000 Karlovac
3. Zvonimir JUGINOVIĆ, Vrančićeva 11, 21000 Split
4. Nikola NOVAK, Brezje 148, 40311 Lopatinec
5. Dražen ORŠOLIĆ, S. Radića 6, 76274 D. Mahala (BiH)
6. Alojzije JURKOVIĆ, Ivanićgradska 46, 10000 Zagreb
7. Marko PRINCIP, S. Radića 1, 48260 Križevci
8. Kristijan HUNJET, Zagrebačka 3B, 49250 Zlatar
9. Irena SRDAREVIĆ, Anina 15, 42000 Varaždin
10. Franko PAPIĆ, Bakarac 17, 51216 Bakarac

Independance Day

ID4

Patrik Pencinger

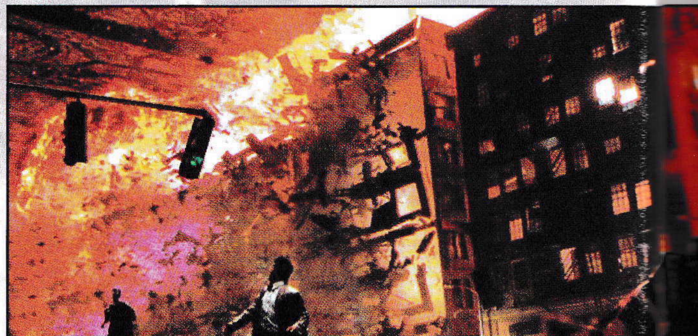
Ovog je ljeta harao Sjevernom i Južnom Amerikom. U rujnu je došao u Europu. Studeni je i počinje svoj napad na Hrvatsku. Naravno, riječ je o velikom američkom ljetnom blockbusteru, filmu Independance Day.

Filmaši koji stoje iza velikog SF hita iz 1994., filma Stargate, izazvali su pravu malu revoluciju u filmskom svijetu savršeno uspjelim spojem dosad neviđenih zvučih i vizualnih efekata u svome najnovijem filmu. Nad najveće svjetske gradove nadvio se strah dolaskom lebdećih svemirskih krstarica. Uskoro vam postaje jasno da je pred Zemljom i njenim stanovnicima finalni ispit - osigurati egzistenciju, produljiti vrstu.

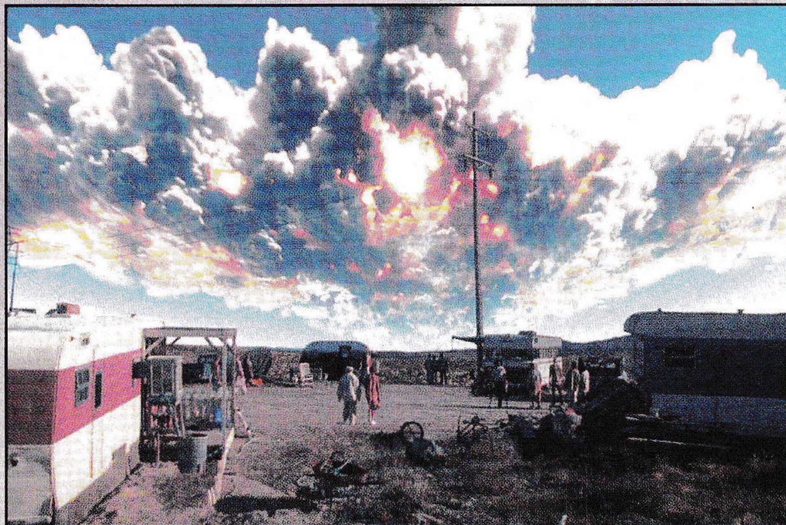
Kad postane očigledno da sva oružja Zemljana, koliko god razorna bila, nemaju učinka protiv njih, zadnju nadu predstavlja nekoliko pojedinaca koje je ujedinila sudbina i splet okolnosti nezamisliv u normalnim uvjetima.

Na vječno pitanje jesmo li sami u svemiru, konačno je odgovoreno.

Film započinje dolaskom velikog svemiskog broda u Zemljinu orbitu. Po dolasku počinje emitirati čudnu zvučnu poruku nacijama svijeta. Svi paničare u neznanju, sve dok dr.Levinson (Jeff Goldblum) ne otkrije da je to odbrojavanje. Obavještava predsjednika i zajedno odlaze u tajno atomsko sklonište duboko u pustinji Nevade da bi iznašli način kako pobijediti aliene.



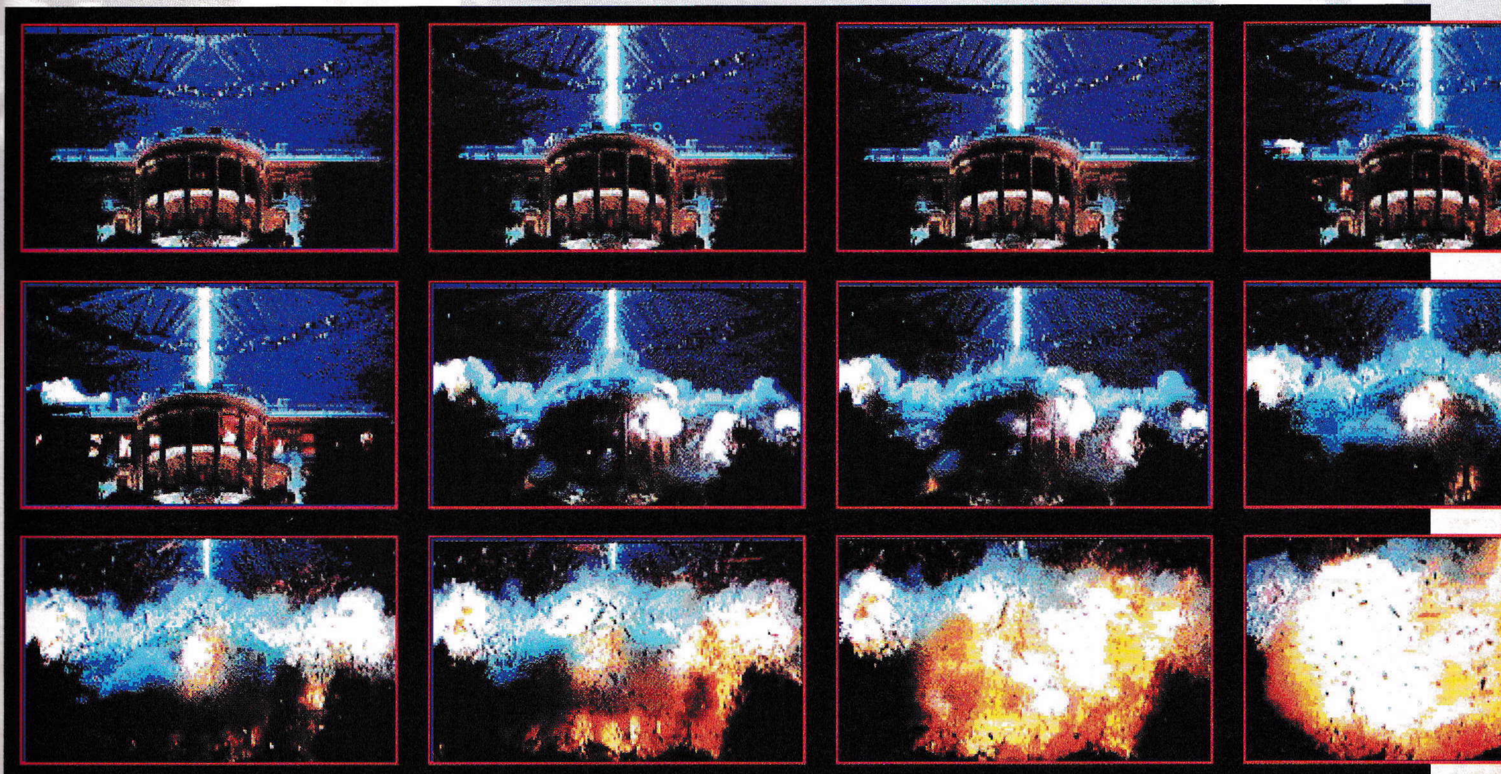




Kako drugačije opisati ovu sliku nago dolazak sudnjeg dana?! Nakon dolaska vanzemaljaca samo smo ostali stajati otvorenih usta... kao i svi ljudi uostalom.

Internet Stuff

Za vas nekoliko zgodnih linkova...
http://www.geocities.com/Hollywood/6531/GSID4.HTM http://www.geocities.com/Hollywood/3188/id4.html
http://www.geocities.com/Hollywood/6531/IMGG.HTM(super slŸice...)
http://www.foxinteractive.com/
http://www.centropolids.com
http://www.centropolis.com/id4/gallery/vrmlgallery/gallery.wrl(malo vrmla)
http://www.foxhome.com
http://www.id4.com (glavni site)
http://www.id4movie.com



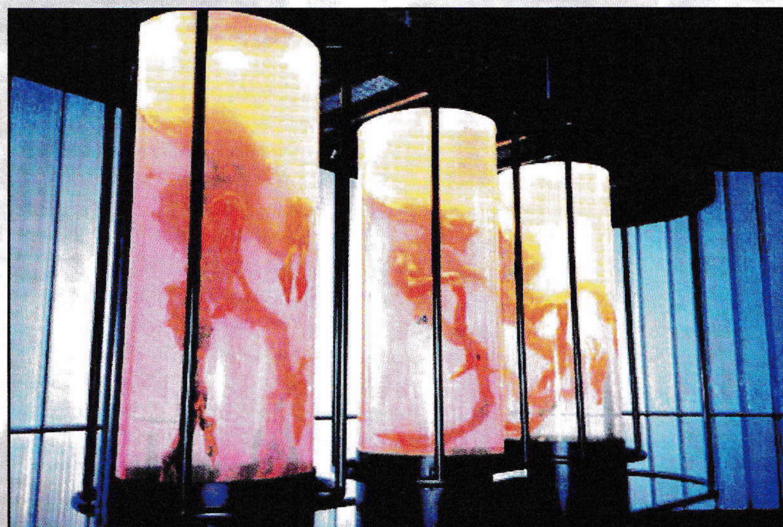
Dok oni stvaraju novo oružje temeljeno na tehnologiji jedinog čitavog vanzemaljskog broda (onog iz Rosewella; SF- fanovima će sigurno biti jasno...), uljezi iz svemira sravnjuju grad za gradom. Možda su najspektakularniji oni prizori kad uništavaju Bijelu kuću, ruše Empire State Building ili Kip slobode...

Kroz film pratite nekoliko likova. Zanimljivo je da to nisu superheroji, već obični ljudi s kojima se možemo poistovjetiti. Kompjutorska je grafika bila korištena samo kad je to bilo prijeko potrebno, većina objekata su bili modeli. Možda je najočitije koliko je pozornosti posvećeno upravo njihovom snimanju ako se zna da je snimanje s glumcima trajalo 70 dana, a ostalih 200 je bilo snimanje modela. Zamisao o ovakvom filmu rodila se u glavama tvoraca legendarnih filmova katastrofe iz 70-ih. Zaključili su da nema više takvih filmova (barem ne u zadnje vrijeme) te da je sada pravo vrijeme za ponovno lansiranje tog žanra. I nisu pogriješili jer je film u prvih deset dana prikazivanja potukao sve rekorde. Uloženih 70-ak milijuna dolara vratila se višestruko. Zarada samo u prvih 10 dana bila je 450 mil. dolara.

SF ludilo!

Specijalni efekti i akcijski dijelovi filma prilično su uzbudljivi. Nema tu velikih zavrzlama oko toga zašto oni napadaju, pa kako sad... pa valjda se možemo dogovoriti...NE, odmah je akcija. To je prednost. Nema tu polaganog otkrivanja vanzemaljaca. Oni su vidljivi odmah od samog početka, tu su i spremni na akciju, a akciju traže kino gledatelji... i dobivaju! Može se reći da je ID4 sasvim solidan film pod uvjetom da ne očekujete remek djelo. Sasvim je isplativo potrošiti 20 kuna za kino i gledati 2 sata film majstorski iskrojene akcije, bez nekakvih izljeva emocija ili dubokih misli, prepunog stvari već dobro poznatih svim SF fanovima... Dakle, OBVEZNO POGLEDATI!!!

Vrhunski simbol suvereniteta amerikanaca, Bijela kuća, uništene u jednom dahu... samo jednim udarcem...



Koliko god ih mi poubijali uvijek se kote novi... Vanzemaljci su razvili visoko sofisticiran i izuzetno brz način kloniranja... baš nas zanima kako će se ljudi izvući iz ove frke...

Zaslužni za izradu filma:
Studio
Twentieth Century Fox (www.foxhome.com)
Produkcija i efekti
Centropolis Films (www.centropolis.com)
Glumci:
Jeff Goldblum, Bill Pullman
Will Smith, Randy Quaid
Brent Spiner, Judd Hirsch
James Duval, Adam Baldwin
Režija
Roland Emmerich
Napisali
Roland Emmerich i Dean Devlin
Producent
Dean Devlin
Modeli
Doug Smith
Pyro-efekti
Clay Pinney







Nemojte se ničemu sličnom nadati, ovo su samo slike iz uvodnih animacija.

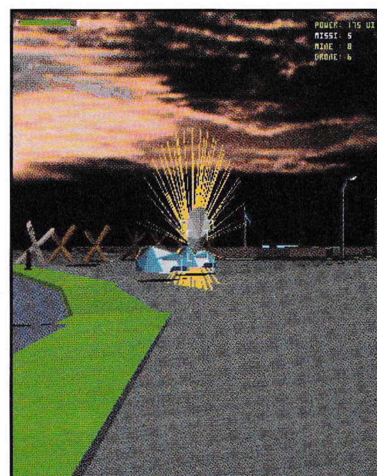
Metal Rage

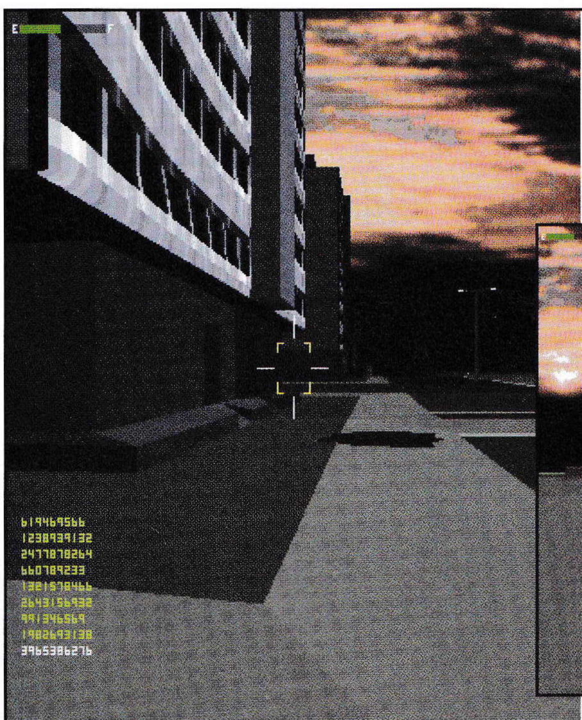
Tihomir Jauk

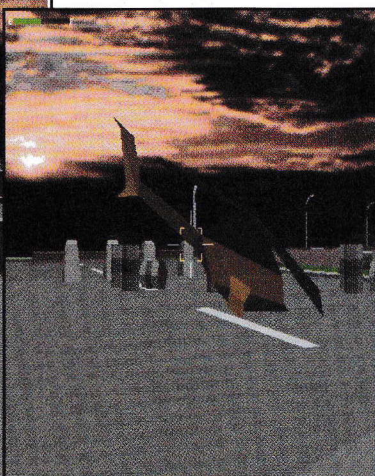
Jednog prekrasnog sunčanog dana, dok su ptičice cvrkutale po stupovima ulične rasvjete, nenadano je taj mir narušila obližnja automobilska eksplozija. Dat je znak za uzbunu, nebo su preplavili vojni zrakoplovi ispuštajući svoj smrtonosni teret, a ulice su zakrčili tenkovi najmodernijeg naoružanja, spremni sravniti grad sa zemljom.

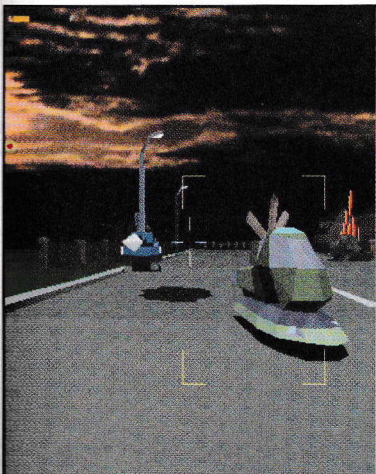
Iz uvodnog dijela sve će vam biti jasno, ali ako ste možda očekivali fullscreen animacija od nekoliko minuta, razočarat ćete se jer nije to čak ni animacija, već običan slide show s nekoliko jednostavnijih sličica u niskoj rezoluciji. Odmah ćete uočiti vrlo oskudan izbornik, a zavirivši u ostale, jasno vam je da nema najbitnijeg elementa današnjih igara, tj. multiplayer moda. Vaš je zadatak probiti se kroz neprijateljske redove, obavljati svakojake misije uz pomoć svog malog tenkića naoružanog mitraljezom, topom, navodećim raketama i minama.

Misije su tipa razori ovaj objekt, razori onaj auto, onaj tenk i vrati se živ na mjesto sastanka helikopterom - već viđeno u svim igrama kojima je nedostaje ideja. Grafika se odvija u nekoj hibridnoj rezoluciji. Naime, radi se o SVGA ekranu koji je prepolovljen po okomici i razvučen na cijeli ekran. Ako mislite da ćete vidjeti kvalitetnu grafiku kao u Quaku ili Wing Commanderu, grdno ste se prevarili. Ovdje su svi objekti isključivo vektorski, a tek poneki, poput plakata na ulici ili velikih ravnih površina koje čine zidove zgrada, imaju na sebi nalijepljene bitmapirane slike. To, naravno, pruža ugodnu brzinu igranja, ali ne zadivljuje. Čitav vektorski svijet kroz koji se krećete je ipak maštovito složen pa vam neće često događati da upadnete u ulicu i kažete, gle, ova je ista k'o u onom kvartu! Gotovo svaka kućica ima drugačiju fasadu i okoliš, ulice pune bačvi, koje ovdje služe kao barikade zajedno s protutenkovskim ježevima, semafori, drveće i ostalo ispunjavaju svaki metar prostora. Jedna me stvar ljuti. Koliko je meni poznato, tenkovi su vozila velike snage i težine koja gaze sve pred sobom, ovdje toga nema. Pazite da slučajno ne zapnete za rub ograde, grma, drvca, semafora ili nečeg sličnog jer ćete morati stati i zabići ono što bi inače zgazili običnom peglicom (auto). Boreći se, teško da ćete uspijevati izmicati protivničkoj paljidbi jer su manevarske sposobnosti vašeg tenka ravne nuli. Brzina je uvijek jednaka, ne možete je povećavati ni smanjivati, ista je stvar









s okretanjem. Kad bi barem mogli okrenuti kupolu, bilo bi mnogo praktičnije sklanjati se i uzvraćati paljbu.

Helikoptere nije dostatno samo pogoditi jednim tenkovskim zrnom, već ih nekoliko mora pogoditi metu, što je prilično teško. Rješenje za to je relativno jednostavno, uporabite navodeće rakete koje uništavaju gotovo sve ciljeve jednim pogotkom, ali problem je što ih je malo pa im je uporaba ograničena.

Zvuk je prosječan, a teško da i može biti bolji u igri ovakvog tipa. Mnogo programerskih propusta koje je napravio tim Titus neće ovu igru progurati do danas vrlo izbirljive publike, osim toga igre ovakve kvalitete prestale su izlaziti zajedno sa zaboravljenom Amigom 500. Ako se ipak odlučite za ovu igru, dovoljna će vam biti 486-ica na 66 MHz i 8 Mb rama.

METAL RAGE

Igrano na: PC 586/133, 32MB

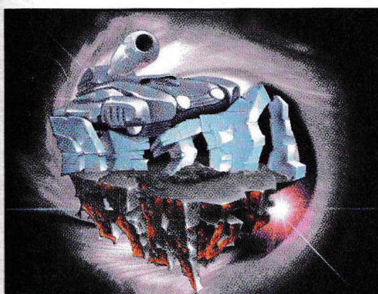
Druge platforme: N/A

Zvuk	55%
Grafika	43%
Igrivost	45%

Titus

UKUPNO 46%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



Virtual Studio

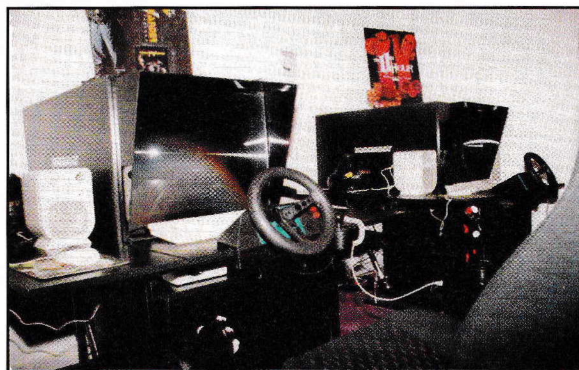
Dario Rakovac

U zagrebačkim je Dugavama nedavno otvoren prvi hrvatski Virtual Reality studio. Srećom, nismo dugo čekali da i sami isprobamo kakav je život s onu stranu ekrana.

Virtual Reality. Donedavno tek predmet pustih snova seli se polako iz prividne u pravu stvarnost. Nije još prošla ni godina kako smo gledali slike prvih VR kaciga i rukavica i maštali o tome da jednom i sami zakoračimo u virtualni svijet. VR daje nam mogućnost da uistinu postanemo dio onoga što se u računalu zbiva, da sivilo i monotoniju života zamijenimo nečim boljim i da sami vučemo konce. Stupanj realnosti današnjih igara odavno je dosegao takvu razinu da ono što gledamo na ekranu ne odudara znatno od prostora u kojem živimo. Trenutak je da se napravi velik korak u nov, virtualan svijet. Nažalost, VR su još uvijek preskupe nama običnim smrtnicima. No sjednete li u autobus i odvezete se do Dugava, moći ćete vidjeti što sve može virtualna tehnologija. U .... VR studiju vidjet ćete i koristiti sve ono o čemu ste dosad samo sanjali. Lagao bih kad vam ne bih priznao da sam i sam ostao bez teksta vidjevši jedno od "radnih" mjesta. Njega, pored nezaobilazne VR kacige (i to jedne od najboljih, Forteov VFX 1) čine Thrustmasterovi vrhunski kontroleri, F-16 FCS i Formula T2 volan, a za potpuni doživljaj tu su i Thunderseatovi, stolice koje simuliraju vibracije pri vožnji trkaćeg bolida ili pri ispaljivanju projektila zrak-zrak. Prikaz, pored VR kaciga, ide i preko Superview monitora koji klasični 15" monitor pretvaraju u 20" znatno jasnije i dublje slike. Za ljubitelje simulacija, predmet najljepših snova. Za one sklonije Doom klonovima postoje dva mjesta predviđena upravo za igranje takvih igara. Ovdje su vam pored kaciga dostupni i interactori, vrlo efektne naprave koje simuliraju udar tako da ćete svaki neprijateljski metak osjetiti na svojim leđima. Naravno, sva bi ova tehnika bila neuporabljiva bez odgovarajuće sortverske podrške. No ne brinite, ... studio ni ovdje ne zaostaje. Svoje ćete sposobnosti moći isprobati na svim boljim igrama - od Quakea i Eurofightera do Grand Prixa 2, a za pomoć se uvijek možete, ne srameći se, obratiti vrlo ljubaznim i simpatičnim ljudima studija koji su ondje samo zato da bi vama bilo što bolje i udobnije. I konačno ono što vas sigurno najviše zanima i plaši - cijene! .... studio radi po pravilima klubova jer želi korisnicima zajamčiti potpuni mir i omogućiti im da zakupljeno vrijeme troše kad i kako hoće (naravno, sve se uredno bilježi). Što se samih cijena tiče, nisu pretjerane. Za cijenu nešto veću negoli je cijena dvaju hamburgera, moći ćete u virtualnom svijetu provesti čitav sat. Složit ćete se, nadam se, da je ovo daleko bolje potrošen novac.



Na kraju i jedna preporuka: nikako ne igrajte Eurofighter jer.. ostavit ćete i vi, baš kao i ja, svoje tragove noktiju na stolici kad vas budu odvajali od nje...



Virtual Reality Studio
tel. 01/ 86 69 02
Novi Zagreb, Dugave,
Oktogon (1. kat)

ThrustMaster
Top Gun and X-Fighter

Dario Rakovac

7. studenog Thrustmaster je na tržište izbacio novi joystick pod nazivom Top Gun. Nije prošlo niti tjedan dana, a mi smo, zahvaljujući firmi "Prebeg Commerce", isprobali kako to novo čudo leži u ruci!

U posljednjih nekoliko brojeva "Hackera" već ste dosta toga čitali o vrhunskim Thrustmasterovim joysticima i volanima. Riječju, kontrolerima o kojima svaki kućni pilot ili vozač sanja, a koji su nam konačno dostupni i u lijepoj našoj. Stvari su se konačno počele mijenjati. Predstavljamo vam dva najnovija Thrustmasterova proizvoda, Top Gun i X Fighter.

Neki novi stickovi

Samo ime ovog joysticka govori dovoljno, a vjerojatno budi i lijepe uspomene. Ljudi iz Thrustmastera znaju posao - od Paramounta su otkupili prava za korištenje Top Gun imena, a mi smo konačnje dobili službeni Top Gun joystick. Istina, možda nije baš identičan onome kojim je svojedobno mahao Tom Cruise, ali sumnjam da će vam zbog toga poteći suze. Ovaj je joystick vrlo robustan i spada u kategoriju onih koje nećete tako lako slomiti ili "izlizati" za tjedan dana. Izgledom se nastavlja na stari dobri Thrustmaster Mark II. (moj osobni favorit) i ima isti raspored tipki i okidača, kojih je četiri plus četveropoložajni "hat". Kao i Mark II., može se koristiti zajedno s Weapon Control Systemom, a tada svi prekidači postaju potpuno programabilni. Ukratko, riječ je o manje-više identičnom joysticku s jednom osnovnom razlikom - Top Gun nije namijenjen samo i jedino simulacijama. Svi su Thrustmasterovi flightstickovi dosad bili, što je potpuno logično, orijentirani prema simulatorima letenja. No, problem se javljao u trenutku kad ste sa svojim Mark II. ili F-16 htjeli zaigrati nekakvu arkadicu. Pored toga što je koristiti Thrustmaster za tako nešto pravo svetogrđe, ni sami joysticki nisu bili baš tomu prilagođeni. Ali, kao što sam već spomenuo, ljudi znaju posao, pa su odlučili napraviti joystick koji će biti univerzalniji, a opet dovoljno čvrst, precizan i cijenom konkurentan raznim Quick Shotovima i sličnim joysticki-ma. Tako je nastao Top Gun. Igrate li bilo koju simulaciju, ponašat će se izvrsno, podržavat će ga baš svaka igra, a puhne li vam zaigrati Mortal Kombat, moći ćete sve njegove gumbe prilagoditi trenutnim potrebama pri čemu on ni u kom slučaju neće biti pretvrd! S Top Gunom, na tržištu se pojavio i njegov veći brat, X Fighter. Na prvi pogled, ova su dva joysticka, izuzev veličine, gotovo identična. U biti, to je i točno jer X Fighter je zapravo luksuznija verzija Top Guna. Nap u prirodnoj veličini, pa ga kao preporučujem onima dužih prstiju, i ima veliku, osjetno otežanu bazu koja ne dopušta prevrtanje pri naglim manevrima, što je boljka od k Top Gun u rukama agresivniji igrača ponekad boluje. Istina zbog tog palica djeluje priličn mazno, ali želite li pravu stvar, to je to! Osim toga, X-Fighter je pojačan i iznutra tak da je, koliko god to nevjerojat zvučalo, još čvršći i robusniji. Naravno, sve ga to čini i nešt skupljim od Top Guna, ali u usporedbi s Pro serijom, još uvijek vrlo pristupačnim.

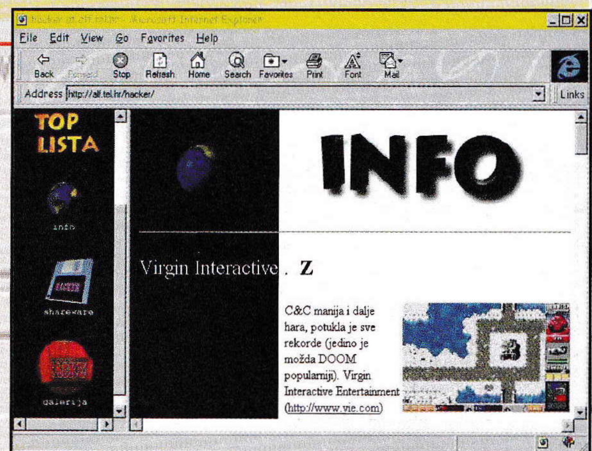


Treba li na kraju uopće reći da su ovi joystici pun pogodak jer će se zahvaljujući njima Thrustmaster približiti znatno većem broju korisnika koji si, nažalost, ne mogu priuštiti F-16 FLCS ili koji drugi top model. Ovako, velik će broj igrača moći uživati u svemu onome što ime Thrustmaster predstavlja, a da ih to financijski ne uništi.

ustupio Prebeg Commerce
Bosutska 8b, Zagreb
tel.: 01/615 07 58
fax.: 01/615 07 59







Hacker on line

Robert Gabelić

Od svoje premijere u rujnu ove godine Hackerove World Wide Web starnice polako rastu usporedo sa časopisom, dobijaju nove sadržaje, postaju informatvnije i otvorenije za svoje čitatelje.

Ukoliko ste nedavno posjetili Hackerove Internet stranice, vjerujem da vas je ugodno iznenadio promijenjen izgled. Najveća novost na Hacker on-linu ovog mjeseca svakako je novi izgled ikona na naslovnoj stranici a sudeći prema prvim komentarima, svidjele su vam se i nove animacije dok smo za one koji ne mogu bez glazbe dodali i zvuk (ovaj mjesec dobrodošlicu će vam zaželjeti glazbena tema iz popularnog Duke Nukem 3D-a pa se nadamo da će poklonici ove igre biti vrlo zadovoljni). Kako mislimo mijenjati glazbenu temu svakog mjeseca, vjerujemo da se ni ostali neće osjećati zapostavljeno, uostalom možda već u rubrici download pronađete neku "stvar" za sebe.

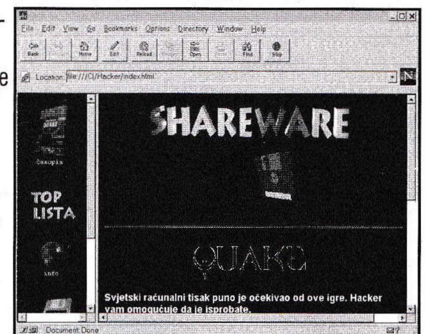
Osim kozmetičkih promjena i grafičkog redizajna, uvedene su i neke druge novosti poput on-line glasovanja za TOP-50. Pod rubrikom uredništva otvoren je okvir za kontakte gdje možete ostavljati svoje prijedloge, želje ili ćete možda poželjeti pozdraviti neke od prijatelja koji ne izlaze iz vječnog mraka naše redakcije. Putem Hackerovih Internet stranica popunjavanjem gotovih formulara možete nabaviti propušteni primjerak časopisa ili izvršiti pretplatu pa tako izbjeći odlazak do vašeg "omiljenog" prodavača novina. Pomislimo li na predstojeću zimu, nezaobilazne snježne bljuzgavice i hladnoću, vjerujemo da je najbolja odluka pretplata putem našeg Weba a ako tomu pridodamo i poklon kojeg Hacker šalje SVAKOM pretplatniku (kapa, majca, olovke ili notesi) vjerujemo da će ovakav način naručivanja biti dobrodošao.

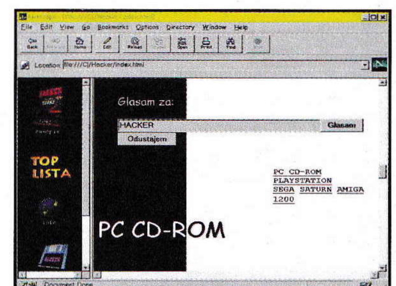
Hackerova galerija još uvijek je otvorena za vaše radove koje možete slati i putem elektronske pošte, dobrim, starim e-mailom. Da biste smanjili vrijeme downloada molimo vas da radove šaljete u JPG formatu.

Rubriku "Galerija " proširujemo i sa novim virtualnim stranicama, pa pozivamo sve vas koji eksperimentirate sa programima za stvaranje virtualnih svijetova da šaljete vaše *.wrl datoteke.

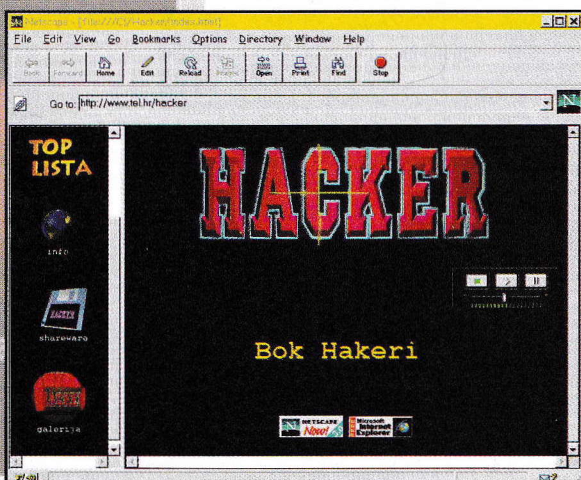
Za potpuni užitak u novom izgledu Hackerovih WWW stranica, toplo vam preporučamo Netscapov Navigator 3.0 ili Microsoftov Internet Explore 3.0 u suprotnom ostat ćete prikraćeni za neke sadržaje, osobito za zvuk.

Za one koji nemaju instalirane navedene pretražnike, na uvodnoj stranici nalaze se linkovi na oba browsera u svojim posljednjim inačicama. I za kraj, Hackerova WWW adresa i dalje je nepromjenjena http://www.tel.hr/hacker ... Bok i vidimo se na "Netu".

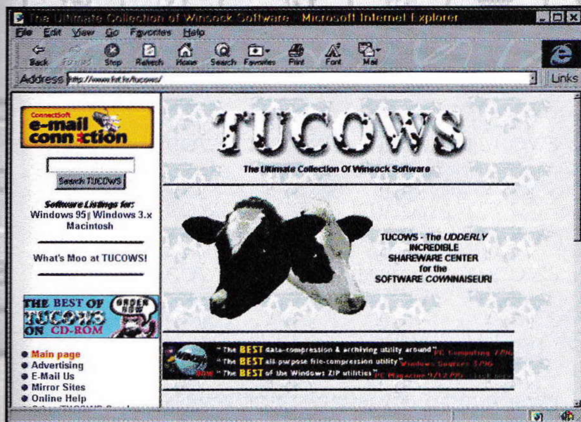




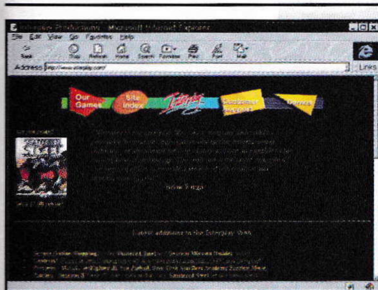
Oblikujte sami Hackerovu top listu "TOP 50". Upišite ime najdraže igre i potvrdite glasanje pritiskom dugmeta "glasam".



Hackerova uvodna stranica. *U lijevom okviru vidite ikone kojima birate sadržaj. Veći okvir sadrži Hackerov logo, midi player, applet sa trčećim slovima za dobrodošlicu i linkove na Web pretražnike. Upravljažkim gumbima vašeg midi playera možete stišavati ili pojačavati zvuk, prekidati ga i ponovo započinjati.*

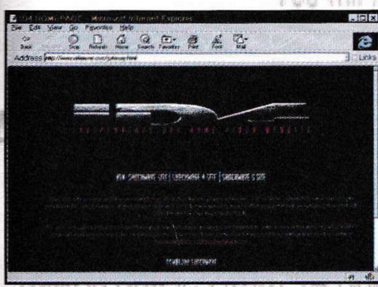


http://www.hrt.hr/tucows
"Dvije milke" je najposjećenija stranica. Zašto? Zato što na njoj možete naći sve što vam je potrebno za Windows 3.x, Windows 95 ili pak Windows NT.



http://www.interplay.com
Demo igre Shattered Steel, čiju ste najavu mogli pročitati u jednom od prošlih Hackera, sada možete i skinuti sa ovog sitea.

http://www.id4movie.com
Sve što ste željeli saznati o najvećem filmskom spektaklu, a sramili ste se pitati, nalazi se na ovoj adresi.



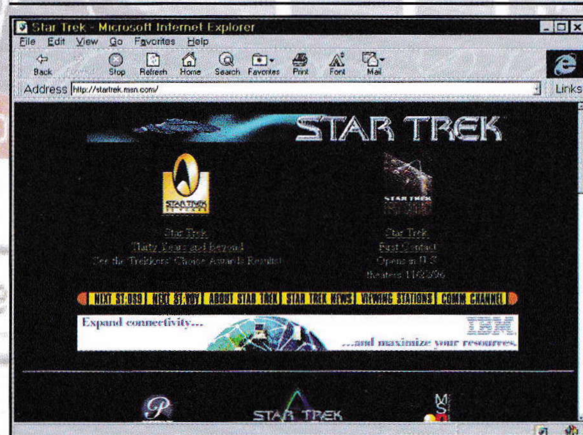
http://www.lucasarts.com/menu.html
Ako malo bolje pogledate najave u ovom broju, vidjet ćete da najbolja softverska kuća Lucas Arts ne spava. Ponovno su nas iznenadili dvama novim igrama koje će se uskoro pojaviti.

Internet rubriku o WWW stranicama piše i uređuje http:// Dario Rakovac

http://www.iaehv.nl/users/galaxie/jarre
Ovo je stranica posvećena fanovima Jean Michele Jarrea. Sadrži sve što bi jedan obožavatelj trebao znati.

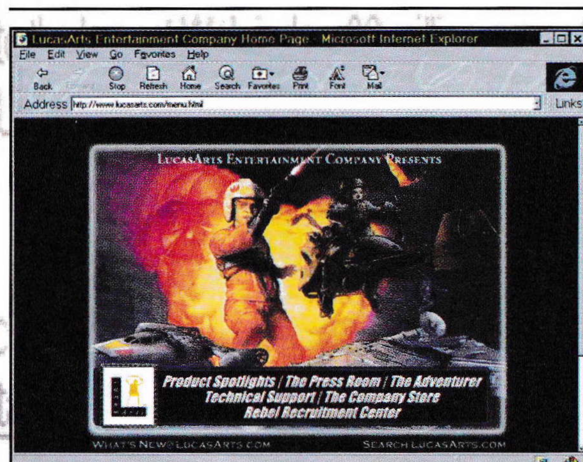


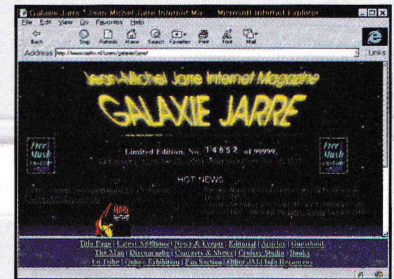
http://www.musicblvd.com
Iskoristite iznimnu povoljnost i nabavite si neki od CD-a klasične glazbe koji vam nedostaje. Za Beatlese dobivate 10% popusta.

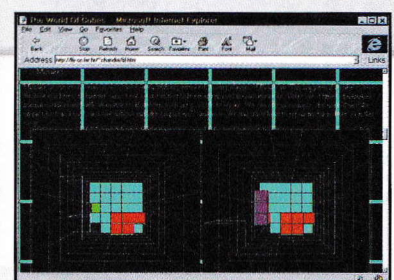


http://www.startrek.msn.com
"Beam me up Scottie!" I trekeri se mogu pohvaliti da imaju svoju stranicu. Osim opširnih informacija o prošlim Star Trekovima, site sadrži i podatke o budućim serijama.

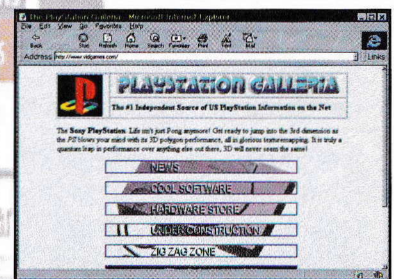
http://www.zdnet.com
Ne pada vam na pamet niti jedna avantura koja bi vas i nasmijala. Pogledajte popis na siteu.







http://fly.cc.fer.hr/ chandra/bl.htm
Hm! Block Out je neko vrijeme harao kao trodimenzionalna inačica legendarnog tetrisa.



http://www.vidgames.com
Posjetite stranicu posvećenu najmoćnijoj konzoli - PSX.





http://www.ea.com/origin
Originova stranica također nudi demoe svojih hitova Crusader i Wing Commander.

Windows 95

Jadranko Tudović

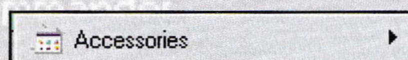
Kako pokrenuti neki program?

U Win95 postoji obično 5 ili više načina za izvršenje neke operacije. Za početnike, vjerujem krajnje zbunjujuća činjenica. No, bez panike, to je smišljeno samo da bi vam jednog dana (nadajmo se uskoro) bilo lakše i brže korištenje 95-ice!

Mi ćemo, stoga, pokretati programe na krajnje standardan način - pomoću izbornika START. Naputak za ovu operaciju je sljedeći:

1. Klikni na gumb START (pojavi se izbornik START)
2. U izborniku START klikni na opciju PROGRAMS
3. Hm, sad ćemo se nešto dogovoriti! Pokrenut ćemo program WordPad iz programske grupe Accessories.

Kako? Čim dođemo na opciju PROGRAMS automatski će se pojaviti dodatni izbornik koji nudi programe i programske grupe instalirane u vaš Windows 95 sustav. Tada kliznemo mišem po plavoj markaciji udesno i zaustavimo se na opciji:



Nakon toga pojavit će se još jedan izbornik u kojemu treba kliknuti na napis WordPad.

Pogledajmo to na slici:

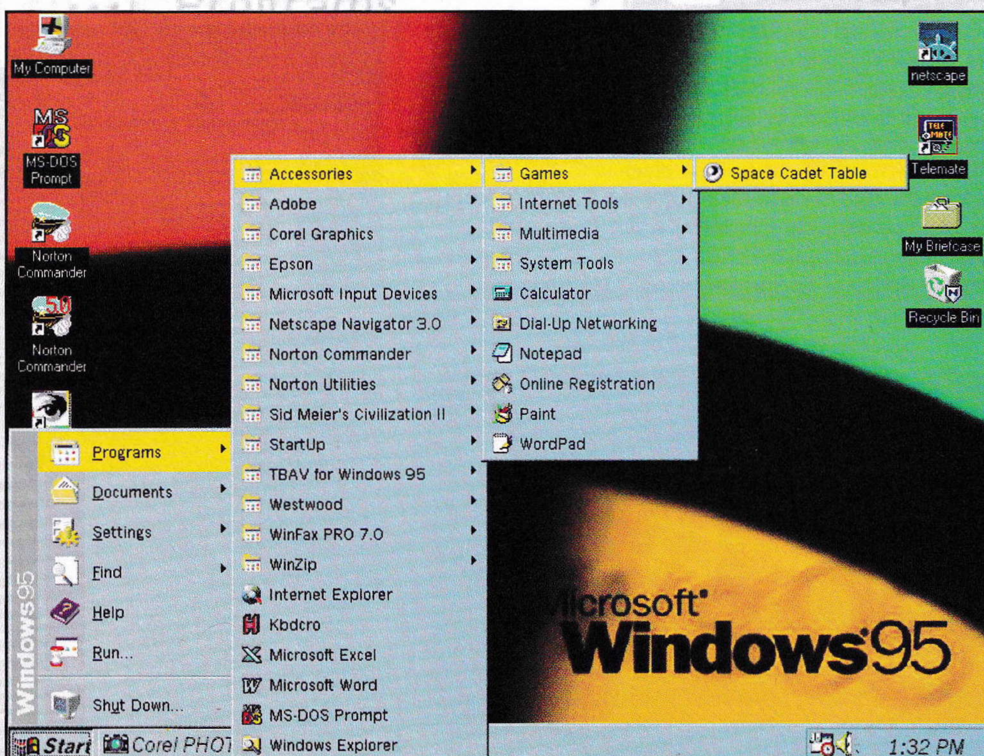
Navedena tri koraka uvijek ćete koristiti pri pokretanju nekog od instaliranih programa.

Za naprednije korisnike: moguće je programe pokrenuti tako da napravite njihove ikone na radnom stolu (desktop), to su tzv. prečice (Shortcuts) do vaših omiljenih aplikacija, a pravi gurui mogu pokretati svaki program na koji naiđu ako koriste My Computer ili Explorer. No, o tim detaljima kasnije.

Kreiranje prečica (Shortcuts):

Ovo je vrlo korisno znati, a postupak je krajnje jednostavan. Preduvjet je ipak da razumijete što radite, odnosno da već dobro baratate DATOTEČNIM SUSTAVOM vaših Windowsa.

Objasnimo to na primjeru postavljanja standardnog kalkulatora na radni stol. Pomoću ikone My Computer otvorite C: disk na kojem vidimo žute ikonice - mape (nekad smo govorili direktorij). Otvaramo mapu Windows i tražimo datoteku Calc.exe. Kad ste je pronašli, jednostavno je mišem povucite na radni stol! Rezultat je ikona kalkulatora na radnom stolu s imenom Shortcut to Calc.exe. Uočit ćete na ikoni bijeli kvadratić sa strelicom na gore - svaka takva ikona je prečica!



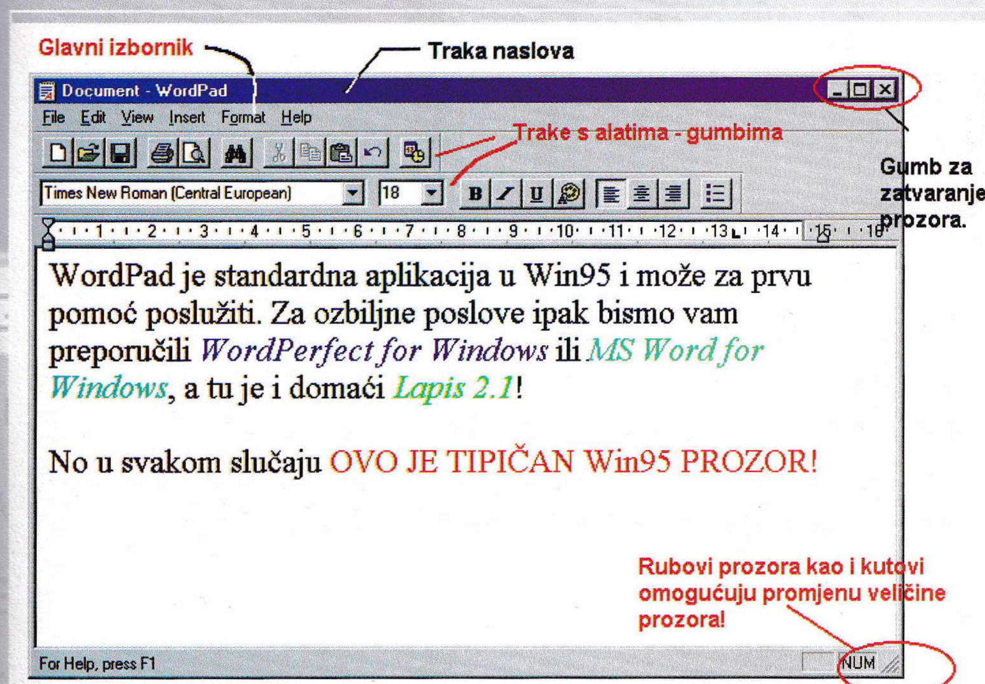
Anatomija WIN95 prozora

Za što djelotvorniji rad u Windowsima, važno je biti spretan sa svakodnevnim radnjama. Koje su to radnje?

Za početak je važno razlikovati dvije grupe tih rutinskih poslova na računalu. Prva i jednostavnija grupa radnji svodi se na upravljanje prikazom prozora na ekranu. Druga grupa radnji odnosi se na diskove, mape i direktorije - tzv. datotečni sustav.

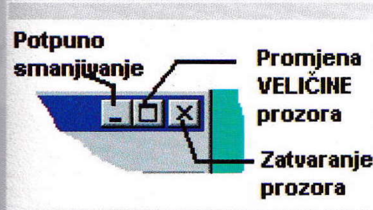
"Majstor slike"

Windowsi su prekrasni - naročito za promatranje. Sve je prepuno šarenih sličica... Pretpostavljam da je za početnika to prava noćna mora. Gdje gledati i što prvo učiniti? Svim je korisnicima u Windowsima lako raditi jer je glavnina ekrana u aplikacijama posvećena konkretnom poslu - npr. pisanju teksta, crtanju, računanju i.t.d. Ali kako li je čovjek bespomoćan kad želi "pomaknuti" redak teksta, obrisati slovo, obrisati ekran da bi crtao u čistom. Onda još ti Windowsi - sve u nekakvim prozorima koji se preklapaju.



Idemo sada naučiti te osnovne korake.

Bez panike - ovo je sve bezbolno i tu ne možete ništa STVARNO pokvariti premda u nekim situacijama to može tako IZGLEDATI. Zbog toga je važno naučiti koristiti gumbiće smještene u gornjem desnom uglu svakog prozora (slika). Isto tako je važno uočiti TRAKU S NASLOVOM koja ima vrlo važnu ulogu pri radu! Podsjetimo se da je traka naslova plave boje samo za aktivni prozor!



Dakle, svaki prozor ima gumbić za:

1. Potpuno smanjivanje (minimiziranje) kojim se samo vizualno uklanja prozor s ekrana. Gdje je nestao? Pretvorio se u gumb smješten na traku sa zadaćama (TaskBar). Kako takav prozor vratiti na ekran? Jednostavno - jednostrukim klikom na njegov gumb na traci sa zadaćama.

2. Promjena veličine - ovaj gumbić može imati dva oblika:

Gumb omogućuje da aplikacija zauzme puni ekran. Tako najčešće radimo jer imamo najveću radnu površinu, crte i i slova su nam krupniji i lakše je koristiti miša.

Gumb omogućuje smanjenje prozora s veličine punog ekrana na veličinu prozora. Treba svakako napomenuti da takav prikaz nudi najviše mogućnosti:

1. pomicanje cjelokupnog prozora po ekranu
2. promjenu veličine povlačenjem rubova (slika)
3. paralelni rad s više aplikacija ili više dokumenata. Tada je vrlo zanimljivo koristiti OLE2 svojstva Windowsa. (Za OLEiranje vam preporučujem minimum 16 Mb rama).

3. Zatvaranje prozora

E, ovo je novina i za stare Windowsaše! I to vrlo korisna i odmah prihvaćena. Ovaj gumb omogućuje završetak rada na najkraći mogući način: jednostrukim klikom miša (ima jedan još brži, pomoću tipkovnice: Alt + F4).

Sljedeća je manipulacija prozorom također česta - pomak cjelokupnog prozora u stranu da bismo pogledali "što ima žispod'". To činimo pomoću trake naslova - postavimo miša bilo gdje u traku naslova (ali ne na gumbiće!) i tehnikom povlačenja odvučemo prozor tamo gdje nam ne smeta. Prozor se može odgurati preko vidljivog ruba ekrana, ali ne bojte se, to je sasvim o.k. Još nešto nam pruža traka naslova - dvostruki klik za operaciju promjene veličine na relaciji puni_ekran - prozor.

Osim svega navedenog, rubovi prozora omogućuju elastično mijenjanje veličine prozora. Dovoljno je mišem doći na bilo koji rub ili kut prozora i postaviti ga tako da dobijemo pokazivač s obostranim strelicama, tehnikom povlačenja pomičemo granice!

Tehnike uporabe miša

Ima raznih korisnika računala. Jedni ovo jako dobro poznaju, drugi "tak-tak", "na divlje", a najgore bi prošli početnici. Stoga, ponovimo ili naučimo i ovo.

Uporaba miša svodi se na svega četiri operacije:

1. POMAK - ovo je najlakše. Miš pomičete po podlošci, a okom pratite strelicu-pokazivač na ekranu. POZOR, pokazivač miša mijenja svoje oblike ovisno u kojem ste programu i na kojem dijelu ekrana, ali o tom kasnije.

2. KLIK (tzv. jednostruki klik) također je lako.

Jednostavno pritisnete i pustite lijevu ili desnu tipku miša. Prije toga ste postavili miša na željeni dio ekrana (primjer kod pokretanja programa WordPad). Kad lijeva, a kad desna tipka? Ne može se reći općenito, to ćemo naučiti postupno. Klik služi za označavanje objekta na ekranu, izvršavanje opcije iz izbornika i "pritiskanje" gumbića na ekranu.

3. DVOKLIK (tzv. dvostruki klik) je operacija koja će vam početno, možda, stvarati probleme. Za pomoć pri savladavanju ove operacije uzmite jednu kemijsku olovku i "škljocajte" njome. Brzina te radnje odgovara potrebnoj brzini za dvoklik mišem.

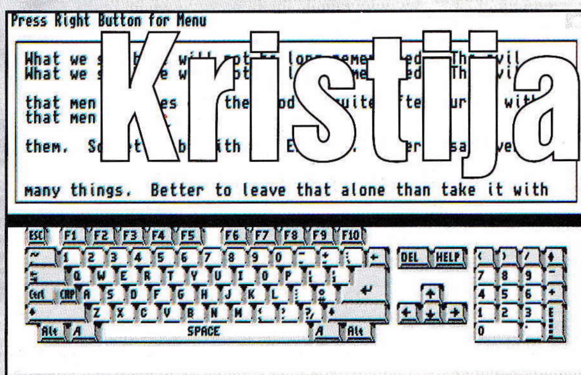
Dvoklik služi za izvršavanje objekta-ikone. Npr. otvaranje ikone My Computer, pokretanje nekog programa čija je prečica na radnom stolu i.t.d.

4. POVLAČENJE je najčešća operacija s mišem. Jednostavno pritisnemo lijevu tipku miša i pomičemo po stolu. Ako to probate u programu Paint, uspješno ćete početi crtati. Na ovaj način kopiramo datoteke, "bacamo u koš" (čitaj: brišemo)...

Za uspješno korištenje miša važan je ispravan položaj.

Mnogi korisnici upravo tu griješe i stoga imaju brojne muke mišem. Kako je ispravno? Dlan i prsti moraju počivati na njem opušteno, kao da se odmaraju. Podlaktica mora ležati na stolu. Pomak miša ide iz ručnog zgloba, nikako iz lakta! Malim prstom i palcem držimo miša bočno, a istodobno su ti prsti i na stolu... Ako ste potpuni početnik, tad će vam trebati nekoliko dana vježbe.

Za vježbu preporučam upravo program Paint.



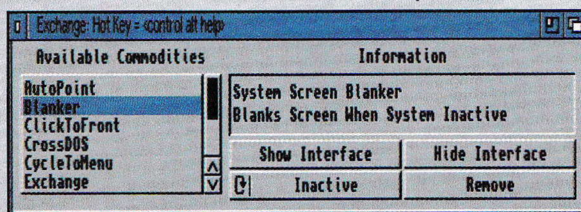
Kristijanove kućne čarolije

Kristijan Žibreg

"And now my dear Watson, we're entering the mystic rooms of wizardry where even the most of all logic minds might fail"

Dizajneri AmigaOS-a nisu ni slutili u što će se izroditi tzv. Commodities (po naški: "pogodnosti") alati posebne namjene smješteni u ladici Tools/Commodities. Prvobitno zamišljeni kao svojevrsna nadogradnja OS-a, danas su postali omiljenija zanimacija shareware programera: krpanje rupa OS-a. Svi Commodities alati pored standardnih tooltype vrijednosti DONOTWAIT i STARTPRI prihvaćaju i tri specifične: CX_PRIORITY - za prioritet alata (standardno je nula, a dozvoljene su vrijednosti od -128 do 127, pri čemu veći prioritet znači da će korisnički unos s tipkovnice i miša biti proslijeđen prvo dotičnom alatu, a onda svim ostalima), CX_POPUP određuje da li će alat kod pokretanja otvoriti prozor (CX_POPUP=YES) ili će se tiho povući u pozadinu bez otvaranja još jednog prozora na ionako uvijek natrpanu WB površinu (CX_POPUP=NO) dok CX_POPKEY određuje kombinaciju tipkovnice koja će natjerati alat da pokaže svoj prozor. Naime, iako sa CX_POPUP=NO možete zabraniti Commoditiu da otvori prozor kod pokretanja, nekad poželite podesiti neke parametre, a tada dobro dođe zapovijed kojom maloga iz brodske ložionice pozivate na raport. CX_POPKEY može biti bilo koja kombinacija na tipkovnici definirana posebnim kodovima. Svaki znak predstavlja samoga sebe, a ostale tipke imaju sljedeće kodove: F1 do F10 su respektivne funkcijske tipke, Alt je bilo koja ALT tipka, LAlt/RAlt je lijevi/desni ALT (analogno ALT-u se definira i SHIFT kao Shift/LShift/RShift), LAmiga/RAmiga je lijevi/desni Amiga simbol, Ctrl je tipka CTRL, Numericpad je tipka s numeričke tipkovnice (ono desno što rijetko koristimo), a Leftbutton/Rightbutton/Middlebutton je lijeva/desna/srednja tipka miša (da, Prijateljica voli i trozube glodavce). Tako bi npr. "CX_POPKEY=Leftbutton Ctrl RShift =" predstavljalo ludu kombinaciju za "lijevu tipku miša + CTRL+ desni SHIFT + =". Ljudi, pozor! Nemojte misliti da CX_POPKEY predstavlja kombinaciju kojom ćete POKRENUTI Commodity jer on mora već raditi da biste ga mogli buditi tamo nekim alarmima na tipkovnici. Ajmo sada vidjeti kakve to pogodnosti imamo u Commodities ladici.

Ovo je ona slika pod "vidi sliku".



Exchange je glavni upravljač pokrenutih Commoditiesa. U njegovom prozoru (vidi sliku!) vidite sve pokrenute Commodity alate, a odabiranjem nekog s liste možete deaktivirati alat i ukloniti ga iz memorije (Remove), natjerati ga da pokaže (Show Interface) ili makne (Hide Interface) svoj prozor dok kružnom tipkom Active/Inactive aktivirate/deaktivirate Commodity bez njegovog uklanjanja iz memorije.

AutoPoint pruža usluge automatskog aktiviranja prozora bez potrebe za klikom na miša. Jednostavno dovedite pokazivač na željeni prozor i AutoPoint ga automatski aktivira. Ovaj Commodity ne otvara prozor (CX_POPKEY kod njega ne igra nikakvu ulogu) jer se jednostavno pokreće otvaranjem pripadne ikone, a još jednostavnije deaktivira - samo ga ponovno pokrenite.

ClickToFront ide k'o saliven uz AutoPoint. Ova jednostavna pogodnost će ubrzati dovođenje prozora u prvi plan, dovoljno su samo dva brza klika na površinu željenog prozora i ole! - skočimiš je ispred svih. ClickToFront ima tooltype QALIFIER (standardno postavljen na "LAlt") koji definira tipku koju morate držati uz dvostruki klik, no to odmah promijenite u NONE.

Blanker je elementarno spasilo zaslona iliti screensaver na hrvatskom. Ma tko još nije čuo za screensavere, jednostavne programčiće potekle s UNIX-a koji prikazuju crni ekran ako korisnik neko vrijeme ništa ne unosi? Prvobitno su služili svojoj svrsi - čuvanje zaslona (monitori nisu uvijek bili dobri, znate, nekad su imali neugodnu osobinu da slika ostane trajno zapečena u fosforu ako se dulje vremena ne mijenja), a onda je Kristofor Kolumbo otkrio Ameriku, došao je George Washington, prohujao je Građanski rat i tako se sada glupi Ameri natječu sami sa sobom u izradi najglupljih i najskupljih screensavera na svijetu koji su sve osim screensavera. U Blankerovom prozoru možete odrediti nakon koliko sekundi neaktivnosti će nastupiti crnilo, a ako i vi volite "screensavere koji to nisu", uključite Animation i Cycle Colors pa se čudite.

MouseBlanker će ukloniti pokazivač čim počnete tipkati tipkovnicom. Ovaj alat koristi onima koji upisuju puno tekstova jer tada strelica gotovo uvijek prekriva baš ono što želimo pročitati. Pokazivač se ponovno pokazuje kad pomaknemo miš.

NoCapsLock je spas za sve nas koji ne znamo daktilografiju. Puno put se zna dogoditi da lomeći prste na tipkovnici nehotice nagazimo na CapsLock. Pokretanjem ovog alata (koji ne otvara nikakav prozor) isključuje se funkcija CapsLocka tj. pritisak dotične tipke ne uključuje velika slova. NoCapsLock isključujete preko Exchange ili ponovnim pokretanjem alata. I još nešto: mada ovaj alat isključuje CapsLock, tipka SHIFT i dalje normalno funkcionira. To bi bilo sve za danas, odlaziiiiiim neeeema me višeeeee.

ALGORITAM

MULTIMEDIA CENTAR

objavljuje novogodišnju nagradnu igru



Hej ti, spremaš se kupiti igru? Algoritam ti ovog puta sprema lijepo iznenađenje. Stoga požuri! Izaberi svoj CD i sudjeluj u nagradnoj igri. Osvoji jednu od sljedećih super nagrada:

SYNDICATE WARS

EVER."
95%
PC Zone
October 1996

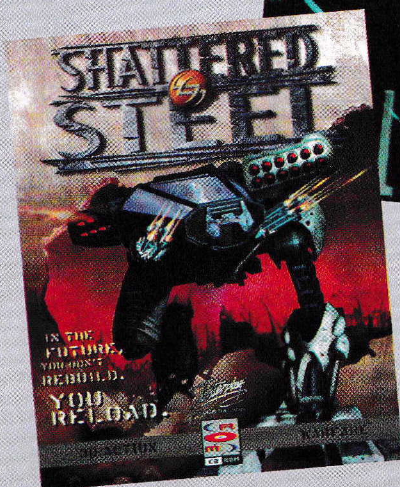
Odaberite i naručite jedan od ovih hitova:

1.	Admiral Sea Battle	319.99 Kn
2.	Afterlife	429.99 Kn
3.	Broken Sword	399.99 Kn
4.	C&C + Cover Oper.	449.99 Kn
5.	Chaos Overlords	309.99 Kn
6.	Crusader: No regret	399.99 Kn
7.	Darker Game	319.99 Kn
8.	Earthworm Jim	289.99 Kn
9.	F-22 Lightning II	399.99 Kn
10.	Fire Fight	359.99 Kn
11.	Gabriel Knight 2	419.99 Kn
12.	Gene Machine	349.99 Kn
13.	GeneWars	399.99 Kn
14.	Mech Warrior 2	399.99 Kn
15.	Pandora Directive	469.99 Kn
16.	Police Quest 5: SWAT	339.99 Kn
17.	Ring Cycle	279.99 Kn
18.	Road Rash	329.99 Kn
19.	Shattered Steel	319.99 Kn
20.	Star Wars Collection	427.99 Kn
21.	Syndicate Wars	399.99 Kn
22.	Z	429.99 Kn
23.	Zork Nemesis	399.99 Kn

4 glavne nagrade su:

1. **Microtek Scanmaker II SP skener (A4, color, 24 bita, 1 pass)**
2. **Creative Game Blaster 32 (komplet od SB 32, CD-ROM 4x, mikrofon, zvučnici, 12 igara)**
3. **Creative CD-ROM Blaster (6x CD-ROM drive sa interfaceom)**
4. **Interni modem**

I još 60 ostalih vrijednih nagrada među kojima su: najpoznatije CD igre (Warcraft II, Quake, Shattered Steel...), CD-i za zabavu, učenje, sport, djecu, pribor Boeder (kutije za CD, diskete, podloške), razne postere i majice s logom izdavača (Empire, Psygnosis, Electronic Arts...) i druge nagrade.





Algoritam
Multimedia Centar
(Hotel Dubrovnik - donja etaža)
Gajeva 1
tel. 01/ 42 28 96

Naruči barem jednu od najnovijih, najpoznatijih i najboljih igara sa gornjeg popisa. Kupon za naručivanje pronađi u Hackeru. U nagradnoj igri možeš sudjelovati i prilikom kupnje u našem dućanu. Izvlačenje će biti javno u Algoritmu, Gajeva 1, Zagreb, 19.12.96 u 17.00. Dođi, sreća se smješi upravo tebi! Imena sretnih dobitnika biti će objavljena u broju Hackera koji izlazi nakon izvlačenja.